

Stoye, Nils Peter

Die drei Fragezeichen:  
Das Phänomen der Kinderhörspielserie  
bei erwachsenen Rezipienten

– Bachelorarbeit –

Hochschule Mittweida  
University of Applied Science (FH)  
Fachbereich Medien

Mittweida – 2009

Stoye, Nils Peter

Die drei Fragezeichen:  
Das Phänomen der Kinderhörspielserie  
bei erwachsenen Rezipienten

- eingereicht als Bachelorarbeit -

Hochschule Mittweida – University of Applied Science (FH)

Fachbereich Medien

Studiengang: Angewandte Medienwirtschaft

Studienrichtung: TV – Producer

Erstprüfer

Prof. Dr. Otto Altendorfer M.A.

Zweitprüfer

Fabian Schwarzenbach

Mittweida - 2009

## **Bibliografische Beschreibung**

Stoye, Nils Peter:

Die drei Fragezeichen: Das Phänomen der Kinderhörspielserie bei erwachsenen Rezipienten. – 2009 – 95 S.

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), Fachbereich Medien,  
Bachelorarbeit

## **Referat**

Die Bachelorarbeit beschäftigt sich mit dem Phänomen der erwachsenen Rezipienten der Kinderhörspielserie „Die drei ???“. Das Ziel dieser Arbeit ist es diesem Phänomen auf den Grund zu gehen. Untersuchungen zu der Tatsache, dass es eine ganze erwachsene Generation gibt, die heute Kinderhörspiele hört, bilden den Kern der Arbeit. Des Weiteren wird die Bedeutung der Fankultur sowohl wirtschaftlich, als auch gesellschaftlich untersucht. Hierbei werden Marketingstrategien der Firma *EUROPA*, die das Hörspiel vertreibt, beschrieben. Anhand dieser Analysen soll der um die Serie entstandene Kult erläutert werden.

## Inhaltsverzeichnis

<b>Bibliografische Beschreibung und Referat .....</b>	<b>III</b>
<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>IV</b>
<b>Abbildungsverzeichnis.....</b>	<b>VI</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis .....</b>	<b>VII</b>
<b>1 Einleitung .....</b>	<b>1</b>
<b>2 Lebenswelt Hörspiel .....</b>	<b>3</b>
2.1 Definition „Hörbuch“ .....	4
2.2 Definition „Hörspiel“ .....	4
2.3 Geschichtlicher Hintergrund .....	4
2.4 Das neue Hörspiel .....	6
2.4.1 Die Sprache .....	6
2.4.2 Das Geräusch .....	7
2.4.3 Die Musik .....	8
2.4.4 Die Stille .....	9
2.5 Bedeutung für die Grundbedürfnisse .....	9
2.6 Das Kinderhörspiel .....	11
2.6.1 Die Altersgruppen und ihre Bedürfnisse .....	12
2.6.2 Vorteile einer Serie .....	12
2.6.3 Das Medium Kassette .....	14
2.6.4 Die Kommerzialisierung .....	15
2.6.5 Hohe Qualität in Gefahr .....	16
2.6.6 Das kommerzielle Kinderhörspiel in der Kritik .....	18
<b>3 Die Jugendkrimi – Hörspielserie: DIE DREI ??? .....</b>	<b>20</b>
3.1 Das Format „Krimi“ .....	20
3.1.1 Elemente eines Krimis .....	20
3.1.2 Der Kinderkrimi .....	21
3.2 DIE DREI ??? .....	23
3.2.1 Die Handlungsorte .....	24
3.2.2 Die Titelhelden .....	25
3.2.3 Weitere Personen im Handlungsumfeld .....	29

---

3.2.4	Die Gegenspieler.....	32
3.2.5	Die Sprecher .....	33
3.2.6	Musikrechte .....	35
3.2.7	Die Editions-geschichte.....	36
<b>4</b>	<b>Das Kinderhörspiel und die erwachsenen Rezipienten.....</b>	<b>39</b>
4.1	Marktentwicklung.....	39
4.2	Die ursprüngliche Zielgruppe .....	41
4.3	Die erwachsenen Rezipienten .....	42
4.3.1	Kassettenkinder.....	42
4.3.2	Erklärungsansätze .....	45
4.3.3	Kinder oder jung gebliebene Erwachsene? .....	49
<b>5</b>	<b>Fankultur: wirtschaftliche und gesellschaftliche Bedeutung ...</b>	<b>51</b>
5.1	Wirtschaftliche Bedeutung.....	51
5.1.1	Entstehung des Labels EUROPA .....	51
5.1.2	Marketingstrategie .....	52
5.1.3	Urheberrechtsstreit.....	53
5.1.4	Umgang mit einem Kultfaktor .....	54
5.2	Gesellschaftliche Bedeutung: Die Fangemeinde .....	57
5.2.1	Die vier Stufen eines Fans .....	57
5.2.2	Die erwachsene Fangemeinde.....	59
5.2.3	LIVE Veranstaltungen .....	61
5.2.4	Fanprojekte.....	63
<b>6</b>	<b>Schlussbetrachtung .....</b>	<b>64</b>
	<b>Literaturverzeichnis.....</b>	<b>66</b>
	<b>Anhang.....</b>	<b>82</b>
	<b>Selbstständigkeitserklärung .....</b>	<b>86</b>

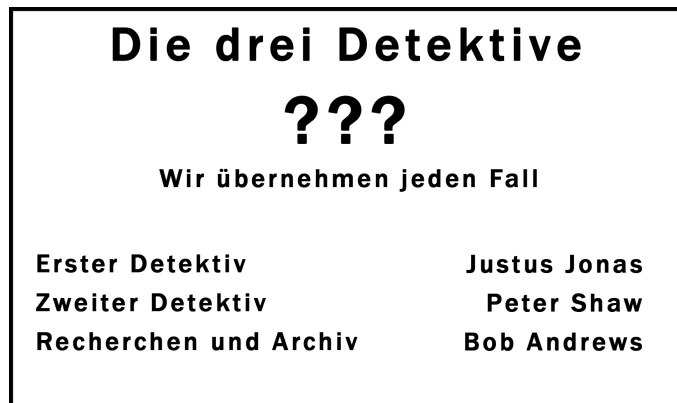
## **Abbildungsverzeichnis**

Abb. 1	Visitenkarte der DREI ???	1
--------	---------------------------	---

**Abkürzungsverzeichnis**

Abb.	Abbildung
BMG	Bertelsmann Music Group
ca.	circa
et al.	et alli (und andere)
f.	folgende
ff.	fortfolgende
Kap.	Kapitel
MCA	Music Corporation of America
S.	Seite
SFB	Sender Freies Berlin
TKKG	Tim, Karl, Klösschen, Gaby
vgl.	vergleiche
z.B.	zum Beispiel

„Hier, unsere Karte“ –



„Was bedeuten denn die drei Fragezeichen? Bezweifelt ihr eure eigenen Fähigkeiten?“ –

„Das Fragezeichen ist ein Symbol für das Unbekannte, für unbeantwortete Fragen, ungelöste Rätsel. Unsere Aufgabe ist es, Fragen zu beantworten, Rätsel zu lösen und Geheimnisse jeglicher Art zu lüften. Daher sind die drei Fragezeichen das Markenzeichen unserer Detektivfirma“<sup>1</sup>

Anmerkung:

Die Serie „Die drei ???“ [gesprochen: die drei Fragezeichen] wird in der vorliegenden Arbeit in folgender Schreibweise angegeben: DIE DREI ???

---

<sup>1</sup> Vgl. Hitchcock, Alfred: Die drei ??? und der Superpapagei (1), MC, Quickborn 1979



## 1 Einleitung

DIE DREI ??? ist die weltweit erfolgreichste Kinder- und Jugendhörspielserie. Mehr als 40 Millionen verkaufte Tonträger konnte die Serie in den vergangenen 30 Jahren mit ihren 130 Folgen verzeichnen.<sup>2</sup>

DIE DREI ??? sind Justus Jonas, Peter Shaw und Bob Andrews, drei ehrenamtliche Juniordetektive aus Rocky Beach, Kalifornien. Ihre Zentrale befindet sich in einem ausrangierten Wohnanhänger, versteckt unter einem Berg von Sperrmüll, auf dem Schrottplatz von Justus' Onkel Titus Jonas. Ihr Leitspruch ist: „Wir übernehmen jeden Fall“. Ihr Markenzeichen sind drei Fragezeichen, die auch ihre Visitenkarte schmücken.

Als *EUROPA*<sup>3</sup> 1997 eine Telefonumfrage zur Altersstruktur der Zuhörer der DIE DREI ??? durchführte, wurde erstmals deutlich, dass die Mehrheit der Konsumenten nicht die eigentliche Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen war, sondern vielmehr bei den Erwachsenen lag, den 20 – 35jährigen.<sup>4</sup> Dieses Phänomen ist weltweit einzigartig und der Anlass für diese Arbeit. Das Kultphänomen wird in dieser Arbeit anhand der DIE DREI ??? untersucht. Neben einer Reihe anderer Jugendhörspielserien eignet sich diese Serie besonders gut, da sie die Bekannteste und Erfolgreichste ist. Zudem weist sie einige Merkmale auf, die bei anderen Hörspielen fehlen (vgl. Kapitel 3).

Nur wer erwachsen wird und ein Kind bleibt, ist ein Mensch!<sup>5</sup>

Warum faszinieren DIE DREI ??? Kinder gleichermaßen wie erwachsene Rezipienten? Die Antwort auf diese Frage umfasst viele Aspekte, von denen einige in der vorliegenden Arbeit aufgegriffen werden.

Die Erwachsenen lauschen nun wieder gebannt und mit großer Begeisterung den Geschichten über die Helden ihrer Kindheit. Heute ist bekannt, dass es sich nicht nur um einzelne Ausnahmen handelt, sondern

---

<sup>2</sup> vgl. *EUROPA* - Verkaufsbilanz

<sup>3</sup> Marke von Bertelsmann Music Group, Sony BMG

<sup>4</sup> vgl. Bastian 2003, S. 14

<sup>5</sup> zit. Kästner, Erich: Ansprache zum Schulbeginn, 1950

um eine große Fangemeinde. Dieses bewies eindrucksvoll die ausverkaufte Colorline – Arena in Hamburg im Oktober 2004, als dort zum 25jährigen Jubiläum die erste Folge der DREI ??? live aufgeführt wurde. Die meisten Zuschauer waren weit über 20 Jahre alt. Es gibt eine ganze Generation der heute 20 – 35jährigen, die in Kinderjahren Hörspiele gehört haben, und es nun wieder tun: die Kassettenkinder.<sup>6</sup>

In der vorliegenden Arbeit wird zunächst das Genre des Hörspiels näher erläutert, um dann anschließend näher auf DIE DREI ??? eingehen zu können. Es wird erörtert, wie das Hörspiel entstand und wie insbesondere das Kinderhörspiel viele Kinder begeistert.

Im 4. Kapitel erfolgt eine Analyse des Phänomens der Kassettenkinder. Es wird neben der Zielgruppe für die Kinder besonders die Hörerschaft der erwachsenen Rezipienten untersucht.

Damit eine Serie zu einem Kult avanciert, gehören viele Aspekte dazu. DIE DREI ??? genießen seit einigen Jahren diesen Kultstatus. Wie kam es dazu? Inwieweit ist das Kinderhörspiellabel *EUROPA* daran beteiligt? Der bestehenden großen Fangemeinde ist somit das 5. Kapitel gewidmet, in dem die Fankultur, sowie der Kultstatus behandelt werden.

In dem Fazit werden die Ergebnisse dieser Arbeit präsentiert. In dieser Schlussbetrachtung erfolgt auch ein Resümee, in dem die Faszination dieser Serie, die sie bei den erwachsenen Rezipienten auslöst, zusammenfassend erläutert wird.

---

<sup>6</sup> geprägt von Annette Bastian, Bastian 2003

## 2 Lebenswelt Hörspiel

In diesem Kapitel wird das Medium Hörspiel näher erläutert. Um ein besseres Verständnis zu bekommen, warum das Kultphänomen um eine Hörspielserie entstanden ist, wird erklärt, was man unter einem Hörspiel versteht und was es für eine faszinierende Lebenswelt entfalten kann.

Auf dem Markt der käuflichen Tonträger ist das *Hörspiel* der Gattung *Hörbuch* untergeordnet. In diesem Bereich ist das Hörspiel in der Welt nicht sehr verbreitet. Nur Deutschland stellt eine Ausnahme dar und ist dadurch der Hauptmarkt. Das Besondere an diesem Genre ist, dass nur der auditive Reiz angesprochen wird, so dass das Visuelle gänzlich der eigenen Phantasie überlassen wird.

Hier wird von einer Lebenswelt gesprochen. Der Philosoph Edmund Husserl<sup>7</sup> beschreibt den Begriff Lebenswelt:

„Der Alltag, die Welt des „Jedermann“ ist als die „ausgezeichnete Wirklichkeit“ zu verstehen, in der jeder Mensch lebt, denkt, handelt und sich mit anderen verständigt.“<sup>8</sup>

Das Hörspiel bietet eine neue, andere Lebenswelt. Selbst als Kind entscheidet man, ob es sich um eine reale Welt<sup>9</sup> handelt oder um eine fiktive Welt.<sup>10</sup> Sowohl das eine als auch das andere kann für Kinder interessant sein, da es einerseits die Phantasie anregt oder Bekanntes der eigenen Lebenswelt widerspiegelt.

---

<sup>7</sup> Edmund Husserl war Philosoph und Mathematiker, sowie der Begründer der Phänomenologie (1859 – 1938)

<sup>8</sup> vgl. Husserl 1986

<sup>9</sup> vgl. z.B. *5 Freunde*

<sup>10</sup> vgl. z.B. *Hui Bui, das Schlossgespenst*

## 2.1 Definition „Hörbuch“

Das Hörbuch ist ein gesprochenes Buch. Man versteht darunter einen von einer Person vorgelesenen Text beliebigen Inhalts. Dieses wird auch als Lesung bezeichnet. Speziell für Blinde ist das Hörbuch die Möglichkeit ein Buch wahrzunehmen. Im Gegensatz zum geschriebenen Buch ist es passiv zu genießen, da man zuhören muss, statt selbst zu lesen. Es ist ein Medium des Dialogs, in dem professionelle Sprecher stellvertretend für den Autor mit dem Hörer kommunizieren.

## 2.2 Definition „Hörspiel“

Das Hörspiel ist eine nur mit akustischen Mitteln arbeitende Kunstform. Begrifflich aus dem Bühnenschauspiel abgeleitet, unterscheidet man das literarische oder traditionelle Hörspiel vom so genannten neuen Hörspiel.<sup>11</sup> Während beim literarischen Hörspiel nur mithilfe der Sprache eine fiktive Welt geschaffen wird, zeichnet sich das neue Hörspiel durch die semiotischen Kommunikationsinstrumente<sup>12</sup> Sprache, Musik und Geräusch aus. Im folgenden Abschnitt wird näher auf das neue Hörspiel und dessen Entwicklung eingegangen.

## 2.3 Geschichtlicher Hintergrund

Die ersten Experimente eines Hörspiels gingen 1924 auf Sendung. Gegenstände des Hörspiels von Hans Fleschs *Zauberei auf dem Sender* waren akustische Mittel, wie Geräuschmaschinen, reale Gegenstände und Schallplatten. Damals wurde das Potenzial deutlich, welches in diesem Genre steckte. Es sollte nicht sofort in der Versenkung verschwinden, wie andere Modeerscheinungen. Somit musste verhindert werden, dass das Hörspiel bloß als ein „Wunder der Technik“ abgestempelt wurde. Stattdessen sollte es eine Kunstform darstellen, die ausschließlich auf auditiven Weg das Publikum erreicht. Indem die Gedanken und Geschichten so präsentiert werden, dass sie nur auf diesem Kanal den Zuschauer zu einer eigenen Reflexion anregen, sei die Zukunft des Hör-

---

<sup>11</sup> vgl. Brockhaus 2008

<sup>12</sup> Ladler 2001, S.40

spiels gesichert.<sup>13</sup> Das Hörspiel konnte sich so als eigene Gattung etablieren.

Anfangs wurden die Hörspiele live gesendet, da eine Aufzeichnungsmöglichkeit noch nicht vorhanden war. Mit dem Fortschritt der Technik wurde auch das Hörspiel weiter entwickelt. Als man die Möglichkeit zur Aufzeichnung hatte<sup>14</sup>, entwickelten sich neue Gestaltungsmöglichkeiten, da sich durch die Möglichkeit das Tonband zu schneiden neue Montagemöglichkeiten ergaben.<sup>15</sup>

Die ersten Kinderhörspiele mit Konzerten und Märchen wurden 1929 auf Schallplatten produziert, die damals die einzige Möglichkeit zur günstigen Reproduktion boten. Sie führten jedoch jahrelang ein Schattendasein, da der hohe Preis abschreckte und die feinmotorische Handhabung der Schallplatte nicht für Kinderhände geeignet war.<sup>16</sup>

Als Meilenstein in der Geschichte wird das Hörspiel *Draußen vor der Tür* von Wolfgang Borcherts angesehen. In diesem wurde erstmal die Kunst der Dramaturgie angewendet. Es arbeitete mit hörspielspezifischen Mitteln, die nach den ersten experimentellen Versuchen 1924 nach und nach entstanden.<sup>17</sup>

Die Blütezeit des Hörspiels waren die 50er Jahre. Hier war der Rundfunk eine Kulturinstitution. Die Hörer hegten Bedürfnisse nach Literatur, Kunst, Bildung und Unterhaltung. Nur der Rundfunk konnte diese befriedigen, vor allem mit seinen Hörspielen.<sup>18</sup> Die treue Hörergemeinde wuchs. Doch in den 60er Jahren, als der Fernseher zum Massenmedium avancierte, verlor das Hörspiel an Bedeutung. Es fand eine Umorientierung statt, es entstand das *neue Hörspiel*.

---

<sup>13</sup> vgl. Böckelmann 2002, S. 14f

<sup>14</sup> zuerst nur auf teurem Tonfilm, später auf Magnetband

<sup>15</sup> „Mithilfe der Montage ist schließlich die Dramaturgie in der Lage, spielbestimmte Eingriffe vorzunehmen oder sie gar als Methode der Verknüpfung des Gesamthörspiels einzusetzen“ (Klippert 1977, S. 32)

<sup>16</sup> vgl. Heidtmann 1999, S. 63

<sup>17</sup> u.A. wurde die Elbe personifiziert, was alleine durch die Stimme erfolgte, sowie innere Monologe, die die Befindlichkeiten des Protagonisten verdeutlichen.

<sup>18</sup> vgl. Weber 1997, S. 9

## 2.4 Das neue Hörspiel

Das *neue Hörspiel* steht im Gegensatz zum literarischen Hörspiel der 50er Jahre für ein neues Kunstverständnis. Es ist spielerisch, sprachkritisch und anti – illusionistisch.<sup>19</sup> Es wurde geprägt durch „die experimentelle Literatur, die konkrete Poesie, das Sprachspiel, die Lautdichtung und die Zitatmontage.“<sup>20</sup>

Die Elemente des Hörspiels sind Sprache, Geräusch, Musik und Stille. Diese werden kombiniert angewendet. So dominiert die Sprache das Hörspiel und wird von Geräuschen, Musik und Stille ergänzt, um die Illusion perfekt zu machen. Es soll ein Kino für die Ohren entstehen, das Kopfkino.

Die Elemente Geräusch, Musik und Stille dürfen keinesfalls dominieren und müssen subtil eingesetzt werden, um das Hörspiel nicht mit Effekten zu überladen. Aus diesen Elementen ist auch jedes Kinderhörspiel aufgebaut, allerdings nicht im eigentlichen Sinne des *neues Hörspiels*, sondern nur als Mittel zum Zweck (vgl. Kapitel 2.6).

### 2.4.1 Die Sprache

Die Sprache ist das dominierende Element in einem Hörspiel. Da sie nur hörend wahrgenommen wird, ist es äußerst wichtig, dass die Sprecher geübte Schauspieler bzw. Synchronsprecher sind. Im Gegensatz zum Film sieht man den sprechenden Akteur nicht. Der Mensch kommuniziert auf verschiedenen Ebenen: über das Sprechen, über Gesten, über Gesichtsausdrücke. All das muss in einem Hörspiel alleine mit der Sprache ausgedrückt werden. Somit wird das Gesprochene durch melodische, dynamische, temporale, rhetorische und artikulatorische Qualitäten bestimmt. Durch die Stimmlage und Lautstärke wird unter anderem der Gemütszustand der Person deutlich. Die Sprache ist der Träger der Handlung und es wird „davon ausgegangen, dass die Stimme den kommunikativen oder informativen, auf den Inhalt bezogenen Teil übernimmt.“<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> vgl. Weber 1997, S. 34

<sup>20</sup> vgl. Schöning 1994, S. 11

<sup>21</sup> vgl. Ladler 2002, S. 38

Einen wichtigen Teil im Hörspiel übernimmt der Erzähler. Sein Einsatz ist in einem Hörspiel, welches keinen epischen Charakter besitzt, allerdings fragwürdig. Bei vielen Experten wird der Erzähler als „Notbehelf“ angesehen, der eingesetzt wird, wenn es an kreativen Ideen zur Umsetzung an hörspielspezifischen Elementen mangelt.

Peter Schaarschmidt formuliert den Einsatz eines Erzählers wie folgt:

„In hohem Maße ist die Qualität eines Hörspiels an der Art ablesbar, in welcher schwer dramatisierbare Handlungspartien dem Hörer mitgeteilt werden. Es bietet sich wiederum der Rückgriff auf den Erzähler -, doch werden hierbei die vielfältigen Möglichkeiten des Funks am wenigsten berücksichtigt[...]“<sup>22</sup>

Der Erzähler kann einerseits die literarische Vorlage, den Erzählstil des Autors weitgehend erhalten; auf der anderen Seite verhindert der zu häufige Einsatz eines Erzählers aber die reibungslose Umsetzung des Hörspiels. Zu lange Passagen des Erzählens bergen die Gefahr, dass man aus der Lebenswelt auftaucht und das Hörspiel von außen betrachtet. Um dieses zu verhindern, muss sorgfältig auf den Einsatz eines Erzählers geachtet werden. Dennoch ist er aufgrund seiner vielfältigen Einsatzmöglichkeiten in fast allen Hörspielen vertreten<sup>23</sup>. Fast unverzichtbar ist er zu Beginn der Geschichte. Hier vermittelt er Informationen, die für das Verständnis der Handlung von großer Bedeutung sind. Um die Zuordnung neuer Charaktere zu erleichtern, wird der Erzähler des Öfteren eingesetzt, der diese mit ein paar einleitenden Sätzen in die Handlung einführt. Häufig wird er auch eingesetzt, um am Ende aus der Handlung mit einer Zusammenfassung heraus zu führen.

#### **2.4.2 Das Geräusch**

Das Geräusch kann ein akustisches Abbild der Realität sein und ist für das Ohr assoziierbar mit Bekanntem, z.B. Kirchenglocken, Tippen auf einer Tastatur, Öffnen und Schließen einer Tür oder Regen. Diese Ge-

---

<sup>22</sup> vgl. Schaarschmidt 1975, S. 110

<sup>23</sup> „ob als neutraler Berichterstatter oder als eine in die Handlung eingebundene Person ist der Erzähler in neun von zehn Hörspielen anzutreffen“ (Schaarschmidt 1975, S. 109)

räusche übermitteln eine Information, so dass die erzählende Person wegfallen kann, z.B. donnert es und es fängt an zu regnen. Selbstverständlich kann der Erzähler diesen Hergang schildern. Viel authentischer sind aber die Geräusche. Es gibt auch mehrdeutige Geräusche, die erst im Kontext klar werden. Das Knistern von Zellophan kann sowohl Feuer als auch Regen bedeuten. Daraus ist sogar ein eigener Beruf entstanden, der Geräuschemacher. Elektronisch erzeugte Geräusche sind „anonym“, da sie auf keinem natürlichen Geräusch basieren. Solche bildfreien Geräusche lassen Platz zum Interpretieren und entfalten ein eigenständiges Hörerlebnis<sup>24</sup>. Hörspiele beinhalten in der Regel Geräusche, um die Handlung glaubhaft zu unterstützen. Sie dienen als Existenzbeweis eines Gegenstandes und lassen den Zuhörer tiefer in die Lebenswelt eintauchen.

### **2.4.3 Die Musik**

Die Musik vermittelt dem Hörer Assoziationen und stärkt vor allem bei jüngeren Rezipienten das Vorstellungsvermögen. Um dramaturgische Akzente zu setzen, wird Musik ebenso eingesetzt wie Geräusche. Die Musik muss den Inhalt auf originelle Weise unterstützen und darf nicht unpassend klingen<sup>25</sup>. Von Hörspielmusik spricht man, wenn die Musik eigens für das Hörspiel produziert worden ist, wobei es wichtig ist, dass sie genau passend zum Inhalt und Text des Hörspiels ist. Es dürfen nicht zu viele Instrumente eingesetzt werden, denn sonst würden die spezifischen Klänge eines jeden Instrumentes den individuellen Eindruck zunichte machen.

Die Hörspielmusik ist nicht zu verwechseln mit der Musik im Hörspiel. Musik wird häufig eingesetzt, um einen Szenenwechsel zu beschreiben. Hier werden zwei verschiedene Musiken ineinander überblendet, die jeweils die Charakteristik der jeweiligen Szene aufweisen. Kehren bekannte Musiken wieder, wird einem der Eindruck vermittelt, man befindet sich wieder an der bekannten Szene. Dieses wird ausgenutzt, um den Ortswechsel nicht nur durch den Erzähler durchzuführen.

---

<sup>24</sup> vgl. Weber 1997, S. 52

<sup>25</sup> vgl. Böckelmann 2002, S. 104 f.



Die Titelmusik leitet in ein Hörspiel ein und führt aus selbigem wieder hinaus. Somit entsteht ein in sich abgeschlossenes Werk, welches bei einem Serienhörspiel Wiedererkennungswert besitzt.

Auch gibt es Musik, die im Hintergrund der Szene gespielt wird, wie z.B. in einer Kneipe oder einem Konzert. Sie ist kein Element des Hörspiels, sondern Teil der Handlung, Teil der Atmosphäre.

#### **2.4.4 Die Stille**

Die Stille im Hörspiel ist sehr wichtig. Sie kann einerseits als Abwesenheit von Schall, andererseits als bewusstes Hören fungieren. Es können akustische Eindrücke vermittelt werden, die dem Hörer die Stille erst bewusst machen. Diese Möglichkeit bieten z.B. Wassertropfen in einer Höhle, Uhrenticken im Zimmer oder der Wind in der Wüste. Das hierzu entstehende Bild im Kopf vermittelt Stille und Einsamkeit.

### **2.5 Bedeutung für die Grundbedürfnisse**

„Phantasie heißt nicht, sich etwas auszudenken, es heißt, sich aus den Dingen etwas zu machen.“

(Thomas Mann)

„Phantasie ist wichtiger als Wissen, denn Wissen ist begrenzt.“

(Albert Einstein)

Die Phantasie ist eine kreative Fähigkeit des Menschen. Darum haben Hörspiele eine nicht zu unterschätzende Wirkung auf die Rezipienten, denn sie schaffen eben diese Phantasie. In einer Welt, in der das Visuelle dominiert, ist das Hören eine wichtige Erfahrung. Es ist nicht möglich die Ohren zu schließen, sehr wohl aber die Augen. Somit ist man einem mehr oder weniger konzentrierten Verfolgen des Hörspiels ausgesetzt. Als der Rundfunk noch in den Anfängen war, meinte 1923 Hans Bredow:<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Hans Bredow: „Vater des Rundfunks“ – er prägte den Begriff *Rundfunk* 1921 erstmals

„In einer Zeit schwerster wirtschaftlicher Not und politischer Bedrängnis wird der Rundfunk für die Allgemeinheit freigegeben. Nicht länger soll er ausschließlich wirtschaftlichen Zwecken dienen, sondern es soll der Versuch gemacht werden, diesen Kulturfortschritt zu benutzen, um dem deutschen Volk etwas Anregung und Freude ins Leben zu bringen“<sup>27</sup>

Mit diesen Worten sollte er Recht behalten, denn der Rundfunk wurde bald zu einer Kulturinstitution, die in den 50er Jahren Bedürfnisse nach Literatur, Kunst, Bildung und Unterhaltung befriedigte (vgl. Kapitel 2.3). Heutzutage bedeutet das Hörspiel für viele ein Entfliehen aus dem Alltagsstress. In einer so schnelllebigen Zeit, die von modernen Medien geprägt ist, besteht das Bedürfnis in eine andere Lebenswelt fliehen zu können. Audiovisuelle Medien überfluten die Wahrnehmungsreize, so dass man eine Auszeit braucht. Hörspiele bieten diese Flucht aus dem Alltag, sie bieten Entspannung. Sie schaffen Raum für Vorstellungskraft. Während des Zuhörens wird die Geschichte selbst erschaffen.

„Die Kinder holen sich Geräusche und Stimmen ins Zimmer, um die Unmöglichkeit der interpersonellen Kommunikation zu überspielen. Das gelingt am besten, wenn Inhalte und Darbietungsformen mit dazu beitragen, eine vertraute Atmosphäre zu schaffen.“<sup>28</sup>

Besonders bei Kindern hilft das Hörspiel bei Einsamkeit und Langeweile. Es vermittelt ihnen das Gefühl von Geborgenheit. Für die Entwicklung des Kindes hilft es bei der Förderung der Phantasie, der Konzentrationsfähigkeit und der Vorstellungskraft. Als „Nebenbeimedium“ hat das Kinderhörspiel eine kommunikative Wirkung: es verleitet zum Malen, Spielen, Singen und Verkleiden. Das Kind hat in seiner Phantasie Helden, die es in der Realität nicht gibt. Die Grundbedürfnisse für Kinder sind mitunter viel banaler, als die der Erwachsenen. Dient das Hörspiel doch für kleine Kinder in erster Linie der Sensibilisierung des Hörsinns.<sup>29</sup> Das intensive Zuhören zusammen mit anderen Kindern ergibt ein emotionales Erlebnis. Das Hörspiel wurde zum Gesprächsstoff unter Gleichaltrigen. Viele der Kinder hatten die gleichen Hörspiele oder zu-

---

<sup>27</sup> erste Rede im deutschen Rundfunk des Rundfunkkommissars Hans Bredow In: Hörstürze. Akustik und Gewalt im 20. Jahrhundert, 2005

<sup>28</sup> Hengst 1977, S. 23

<sup>29</sup> Böckelmann 2002, S. 20

mindest einige Folgen der gleichen Serie. Somit wurden auch viele Hörspiele getauscht, es ging um viel mehr, als um das Hörspiel selbst.

Hier steht das Bedürfnis nach Unterhaltung, sozialen Kontakten im Vordergrund. Durch häufiges Anhören gehen Kinder dazu über das Hörspiel nebenbei zu hören: es dient ihnen als Geräuschkulisse. Um es nicht als Nebenbeimedium „verkommen“ zu lassen, wird Kindern bewusst der Einsatz eines auditiven Mediums vermittelt, damit es eine vom Bild unbeeinflusste Phantasie entwickeln kann.

Die rein auditive Wahrnehmung stellt für Kinder eine abstraktere Rezeptionsleistung dar als die audiovisuelle. Sie muss vom Kind rechtzeitig geübt werden, deshalb ist es umso wichtiger, nicht nur oberflächlich produzierte Hörspiele zu hören, die Geräusche, Musik und Stimmen überdeutlich und in zu großer Anzahl verwenden, sondern zusammen mit den Eltern Hörspiele von guter Qualität zu rezipieren, bei denen der Einsatz der Elemente sorgfältig bedacht ist.

## **2.6 Das Kinderhörspiel**

Das Kinderhörspiel ist ein für Kinder konzipiertes Hörspiel, es ist eine Untergattung des Hörspiels. Das Hören ist für Kinder ein fesselndes und gefühlsbetontes Erlebnis. Neben einer stark emotionalen Bedeutung nehmen Kinder auch über die Haut und den Knochenbau Töne wahr. Es ist ein Hören mit Haut und Haaren.

Wie schon erwähnt, entstand das Kinderhörspiel 1929 in Form von Märchenerzählungen. Doch bis in die 70er Jahre hinein führte das Kinderhörspiel ein eher elitäres Dasein. Da das Medium Schallplatte ungeeignet für die selbstständige Nutzung durch Kinder ist, konnte ein Hörspiel nur zusammen mit den Eltern gehört werden.

Aufgrund der im Kindesalter schnell wachsenden kognitiven Fähigkeiten, wird das Kinderhörspiel verschiedenen Altersgruppen zugeordnet.

### **2.6.1 Die Altersgruppen und ihre Bedürfnisse**

Kleinstkinder befinden sich noch in der Stufe des vorbegrifflichen symbolischen Denkens. Ihre sprachliche Erfahrung reicht soweit, dass sie bereits wissen, dass abstrakte Laute Gegenstände bezeichnen und somit die Sprache eine symbolische Funktion aufweist.<sup>30</sup>

Die Handlung eines Hörspiels muss also sehr einfach strukturiert sein, Der chronologische Ablauf ist zwingend. Es ist schwierig für ein Kind wichtige Dinge von unwichtigen zu unterscheiden.

Später können formale Denkoperationen durchgeführt werden, verschiedene Handlungsstränge eines Hörspiels erfasst werden. Die Kinder betrachten ihre Umwelt kritischer und können somit auch komplexere Aktionen der Handlungsträger erfassen. Das Hörspieleinstiegsalter liegt bei drei bis vier Jahren. Serien wie *Bibi Blocksberg* oder *Benjamin Blümchen* stehen auf dem Programm. Erst mit zunehmenden Alter, so ab 6 Jahren werden diese Serien durch die im folgenden Abschnitt genannten Hörspiele ersetzt oder ergänzt.

### **2.6.2 Vorteile einer Serie**

1978 begann mit den *5 Freunden* die Massenproduktion, gefolgt 1979 von *DIE DREI ???* und 1981 *TKKG*.<sup>31</sup> Damit fing der Erfolg der Kinderhörspiele an. Das Kinderhörspiel begann völlig neue Dimensionen anzunehmen. Es waren nicht mehr die klassischen Märchen, sondern neue spannende Geschichten über Kinder, die Abenteuer erleben.

Dass sich auf dem Markt praktisch nur Serien platziert haben, ist durch folgende Betrachtung verständlich.<sup>32</sup>

Sowohl auf Seiten der jungen Rezipienten, der Kinder, als auch auf der Seite der Produzenten eignen sich Serien hervorragend für Kinderhörspiele:<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup> Piaget 1947, S. 175

<sup>31</sup> weitere Serien von EUROPA waren u. a. *Hui Buh, das Schlossgespenst* (1969), *Die Hexe Schrumpeldei* (1973), *Hanni und Nanni* (1974), *Enid Blytons Rätsel um...* (1976), *Die Gruselserie* (1981), *Sherlock Holmes* (1982)

<sup>32</sup> vgl. Heidtmann, Heft 7, 1999, S.3 – 5; Heft 8, 1999, S. 3 – 6 und Heft 9, 1999, S.3-4

<sup>33</sup> vgl. Ladler 2001, S. 40 ff.

Für Kinder sind folgende Aspekte wichtig:

- leicht verdauliche, ideologisch konsensfähige Unterhaltung
- eindimensionale Charaktere erschließen sich schnell
- überzeichnete, leicht identifizierbare Stimmen
- geradliniger Handlungsverlauf, ohne Rückblenden
- leicht überschaubarer Spannungsbogen
- vorhersehbares Happy – End
- rascher Wechsel von Sequenzen vermittelt den Eindruck ununterbrochener Aktion.
- keine Überforderung mit einer schwierig gestrickten Geschichte mit vielen Personen
- schnelles Einleben in das Geschehen
- man ist schnell mit den Personen und dem Szenario vertraut
- bekannte Hörspielfiguren vermitteln Kindern, nicht alleine zu sein

Auf der Seite der Produzenten sprechen vor allem folgende Aspekte für die Serie:

- hohe Umsatzerwartung
  - Reduktion des kreativen Aufwandes
  - Autoren müssen nur einmal ein Ensemble von handlungstragenden Figuren einführen und gestalten
  - Entwicklung von Figurenkonstellationen, die sich für eine Fortsetzung eignen
  - Sprecher müssen sich nur einmal in die (meist) gleichbleibende Figur einfühlen
  - Einzelsequenzen wie Vor-, Zwischen- und Abspannmusik müssen nur einmal produziert werden
  - Musik und Geräusche können wiederverwendet werden
- Reduktion der Produktionskosten

### 2.6.3 Das Medium Kassette

Seit Erfindung des Kassettenrekorders können Kinder selbstständig Hörspiele rezipieren. Dieses führte zu einem enormen Anstieg des Absatzes an Kinderhörspielen. Dass die Entwicklung neuer Technik Auslöser einer sehr weitreichenden Genre - Entwicklung ist, zeigte sich hier deutlich.

Der Kassettenrekorder wurde 1963 von der Firma *Philips* entwickelt. Der *Philips EL 3300* veränderte zusammen mit der Musikkassette den Tonträgermarkt grundlegend. Er eroberte das Kinderzimmer wie im Flug, die Kassette brachte die Lösung aller Probleme. Das Label *EUROPA* sah in der Kassette das optimale Medium, die Kinderhörspiele zu vermarkten.

„Das Kassettensystem ist leicht handhabbar und macht insofern unabhängiger. Das hängt mit der geringen Größe, der Kompaktheit, der leichten Bedienbarkeit und dem Umstand, dass es nicht an feste Orte bindet, [zusammen].“<sup>34</sup>

(Heinz Hengst)

Die Kinderhörspielkassette war bei Kleinkindern nach dem Fernsehen das am zweithäufigsten genutzte Medium. Der Vorteil des Kassettenkonsums lag darin, dass die Kinder schon sehr früh und vor allem frei über dieses Medium verfügen konnten.<sup>35</sup> Sie konnten den Kassettenrekorder selbst bedienen, ihn überall mit hintragen, da er auch batteriebetrieben funktioniert. Die Kassette an sich ist sehr stabil und kann selbst durch Kinderhände nicht so leicht kaputt gehen. Der bisweilen auftretende Bandsalat von vielgehörten Kassetten war das einzige Manko. Der von *Sony* 1979 entwickelte Walkman hielt sofort Einzug in die Kinderzimmer, da er die Vorteile noch einmal in Hinsicht auf Kompaktheit und Mobilität optimierte. Es brach eine neue Ära an. Von nun an waren Kinderhörspiele nicht mehr nur etwas abstraktes auf Schallplatte, mit Hilfe der Record - Funktion am Kassettenrekorder ließen sich über ein Mikrophon sogar eigene Hörspiele aufnehmen.

---

<sup>34</sup> Hengst 1977, S. 23

<sup>35</sup> vgl. Heidtmann 2001

Das System überzeugte die Eltern und so lag nicht selten neben einigen Hörspielkassetten ein Kassettenrekorder mit auf dem Geburtstagstisch. Dennoch standen die Erwachsenen diesem Medium skeptisch gegenüber. Dieses System sollte die liebgewonnene Schallplatte ablösen? Viele euphorische Stimmen ließen durchblicken, dass es bald vorbei sei mit der Schallplatte. Doch sie sollten sich täuschen. Aufgrund des geringeren Dynamikumfangs<sup>36</sup> und des Frequenzspektrums<sup>37</sup> der Kassette erlangt sie nie die Klangqualität einer Schallplatte. Deshalb wurde diese aus eben diesen Gründen auch nicht verdrängt. Die Bedienung war zudem sehr unterschiedlich. Um z. B. auf einer Kassette einen bestimmten Musiktitel zu finden, bedurfte es eines Hin- und Herspulens, bis die richtige Stelle gefunden wurde. Auf der Schallplatte musste man nur die Nadel an die richtige Stelle setzen.

#### **2.6.4 Die Kommerzialisierung**

Ab 1965 vertrieb das Label *EUROPA* Schallplatten zu einem Einheitspreis von 5 DM. Mit Einführung der Kassette wurden sehr schnell Kinderhörspiele verbreitet.

Heikedine Körting, Regisseurin bei *EUROPA*, wird zurecht als Deutschlands Märchentante Nr. 1 betitelt, prägte sie doch wie keine andere die Hörspiellandschaft in Deutschland. Sie erklärte den konkurrenzlos günstigen Preis und die hohe Qualität der Hörspiele damit:

„Ich hätte 200, 500, 800 Stunden im Studio arbeiten dürfen – das hätte niemand verboten. Wenn wir etwas gemacht haben, das uns nicht gefiel, warfen wir es in die Tonne und machten es neu. Das ging in anderen Firmen nicht. Die buchten ein Studio - 2 Tage, 3 Tage, 5 Tage Studiokostenzeit. [...] Wir haben unverhältnismäßig fleißig daran gearbeitet.“<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> Definition Dynamikumfang: der D. gibt an, in welchem Bereich sich der Pegel des Tonsignals bewegen kann. Dieser Wert wird in dB angegeben. Nach unten wird der Bereich durch das Grundrauschen begrenzt und nach oben durch das Übersteuern des Systems, das hörbare Verzerrungen. Kassette: 50 – 60 dB, Schallplatte: 60 – 70 dB (im Vergleich: Der Mensch verfügt über einen D. von ungefähr 140 dB)

<sup>37</sup> Definition Frequenzspektrum: das F. gibt die Gesamtheit der Frequenzen eines Signals oder eines Wiedergabesystems an. Kassette: 20 Hz – 18 kHz, Schallplatte 20 Hz – ca. 20 kHz. (im Vergleich: der Mensch hat ein F. von 20 Hz – 20 kHz)

<sup>38</sup> Interview mit Prof. Dr. Andreas Beurmann und Heikedine Körting

Fleiß allein genügt nicht, um ein hochwertiges Hörspiel zu produzieren. Doch wenn die Musik, die Sprecher, die Geräusche, die ganze Atmosphäre gut sind, entsteht ein hochwertiges Hörspiel.

Heikedine Körting hat das Hörspiel „aufgepeppt“ und die Passagen, die ein Erzähler übernommen hätte, durch Aktion ersetzt.

„ [Dann] sagte der Erzähler: „...rannten die drei...und verfolgten den Mann...“ Da fing unsere Spezialarbeit an: Wir sind selber durchs Haus gerannt. So haben wir praktisch alles durchgestaltet. Das ist das, was so mühsam ist. Die Sprachaufnahmen sind ja gar nicht so problematisch, das Problematische ist dann, das Hörspiel so hinzukriegen, dass man wirklich sagen kann: „ Augen zu, Ohren auf, Film ab!“<sup>39</sup>

(Heikedine Körting)

*EUROPA* bot die Kassette zum gleichen Preis an wie die Schallplatte. Natürlich war die Kassette in der Produktion anfangs teurer als die Schallplatte, doch *EUROPA* wusste von dem Potenzial, welches insbesondere für Kinder in der Kassette liegt, und verkaufte sie deshalb zu dem günstigen Preis.

### **2.6.5 Hohe Qualität in Gefahr**

Die anspruchsvollen Kinderhörspiele haben kaum eine Lobby, somit ist ihr Fortbestand bedroht. Es ist aber umso wichtiger in einer audiovisuellen Welt zu einem bewussten und intensiven Hinhören und Mitdenken gebracht zu werden. Die persönliche Gegenwart eines Erzählers fehlt bei einem Hörspiel. Aber gerade seine Stimme und Mimik ermöglicht es den Kindern, sich innerlich auf die erzählte Geschichte einzulassen. Deshalb ist das Hörspiel kein Ersatz für das Vorlesen. Dennoch wird es zunehmend in Kinderzimmern eingesetzt, um das abendliche Vorlesen zu ersetzen.

---

<sup>39</sup> Interview mit Prof. Dr. Andreas Beurmann und Heikedine Körting



„Zuhören macht Spaß; Zuhören-können ist schwer. Jeder weiß das bis heute und – vielleicht zunehmend schwächer – aus der Erinnerung: Wie gerne er/sie zugehört hat, wenn die Mutter ein Märchen erzählte[...]“<sup>40</sup>

(Dieter Baacke)

Körperliche Nähe zwischen dem Vorlesenden und den jungen Rezipienten schafft eine vertraute Stimmung, die es dem Kind erleichtert, den akustisch wahrgenommenen Text in der Phantasie nachzuvollziehen.<sup>41</sup>

Da sich das Fernsehen zunehmend als Konkurrenz der Kinderhörspiele herausstellte, hat die Hörspielbranche mitgezogen getreu dem Motto: Was im Fernsehen Erfolg hat, wird auch als Hörspiel gut funktionieren. Es gibt mittlerweile Kinderhörspiele, die nur die Originaltonspur einer Fernsehserie beinhalten.

Jan – Uwe Rogge beschreibt den Vorgang folgendermaßen:

„Man nimmt die Originaltonspur des Films, schneidet die einzelnen Höhepunkte einer Folge aneinander[...], arbeitet das Ganze von Mono auf Stereo um, steckt alles in eine Hülle, die einen direkten Bezug zum Fernsehen hat[...]“<sup>42</sup>

Durch das Fernsehen hat das Hörspiel einen untergeordneten Stellenwert. Gerade bei diesen Originaltonspur - Hörspielen ist das Vorhandensein fragwürdig, da sie nicht die Phantasie der Kinder anregen, sondern nur an Bekanntes aus dem Fernsehen erinnern. Es wird nur das Bedürfnis nach Unterhaltung gestillt, in dem Sinne, dass solche Hörspiele meist als Nebenbeimedium rezipiert werden.

„ Die Produktionsfirmen wollten keine Hörspiele mehr in dem Sinne haben, wie wir sie produziert haben, sondern nur noch reine Playbacks der Filme. Das lief mir völlig contre coeur[...] Es gab einen richtigen Abfall, man dachte die [...] Kassette sei für Kinder so gut wie tot.“<sup>43</sup>

(Heikedine Körting)

---

<sup>40</sup> vgl. Böckelmann 2004, S. 31

<sup>41</sup> vgl. Hansen 1993, S. 9

<sup>42</sup> vgl. Rogge 1981, S. 68

<sup>43</sup> vgl. Interview Heikedine Körting 26.10.2001

Solche Originaltonspur - Hörspiele zeichnen sich nicht durch kreative und phantasiefördernde Inhalte aus.

Doch gegenüber den hochwertigen Hörspielen behaupten sich die Massenproduktionen (inkl. der Originaltonspur – Hörspiele) hartnäckig, weil sie bieten für Kinder die einfachere Unterhaltung bieten.

### **2.6.6 Das kommerzielle Kinderhörspiel in der Kritik**

„die Hörspiellkassette kann für einzelne Kinder zum Problem werden, wenn mit der intensiven Nutzung soziale Isolation und Ersatz für Kommunikation einhergehen, wenn mit dem Hören Realitätsverlust verbunden ist“<sup>44</sup>

(Jan-Uwe Rogge)

Da *EUROPA* die Hörspiele zu einem günstigen Preis verkaufte, wurden diese von vielen als „Billigware ohne Qualität und Niveau“ angesehen.

Von vielen Pädagogen wird das von Kindern geliebte Hörspiel gefürchtet<sup>45</sup>. So entstehen durch die Helden unrealistische Sehnsüchte. Es besteht eine Suchtgefahr, denn die Kinder werden durch diese Helden in den Bann gezogen und von den Hörspielen abhängig.

Die Kassette wird zum "elektronischen Babysitter", zum "synthetischen Gesprächspartner". Für die Eltern ist dieses oft ein Segen, sie haben ihre Ruhe. Doch wer seinen Kindern zu viele Hörspiele zumutet, läuft Gefahr, dass das Verhältnis zwischen Eltern und Kindern dadurch negativ beeinflusst wird. Kassetten ersetzen das Vorlesen, die oft einzige intime Situation zwischen Eltern und Kindern. Die Eltern kaufen Hörspiele einer Serie, von der sie annehmen sie sei förderlich für das Kind. Doch zu oft greifen sie zu einem billig produzierten kommerziellen Kinderhörspiel. In solchen Hörspielen wird den Kindern vermittelt, dass die Helden für Streiche nicht bestraft werden<sup>46</sup> und oft sind Kinder den Erwachsenen überlegen. Eltern werden als naiv und zu kindlich dargestellt. Die Bösen sind immer die Dummen. Das schafft beim Hörer ein Gefühl der Überlegenheit. Die Kinder sehnen sich nach den Figuren, die

---

<sup>44</sup> Rogge 1999, S.17

<sup>45</sup> vgl. Rogge / Rogge 1990, S. 40

<sup>46</sup> vgl. Bibi Blocksberg

zu wünschenswerten Freunden werden. Nicht zuletzt sind auch die Eltern betroffen: die Kinder haben Wunscheltern. Ein weiteres Lager, welches gegen die kommerziellen Hörspiele wettet, bezeichnet die Hörspiele als Industrialisierung des Hörens: es sind der Rückzug vom Kunsthandwerk, die Serienproduktion, Vervielfältigung nach fertigen Mustern und nicht zuletzt die Niedrigpreise. Wer kommerzielle Hörspiele verkauft, passt sich auch dem breiten Publikumsgeschmack an, statt seiner eigenen Linie treu zu bleiben. „Fastfood zum Hören“ lassen einige Stimmen verlauten. Die Hörspiele bieten nur Abenteuer als Nervenkitzel, ohne den Hörer ernsthaft herauszufordern. Kinder empfinden die Abenteuer rund um DIE DREI ???, *TKKG* und *5 Freunde* nicht als oberflächliches Abenteuer ohne Niveau. Besonders Die DREI ??? blieben einem doch als qualitativ hochwertiges Hörspiel mit spannenden Geschichten in Erinnerung. Es liegt nahe, dass diese Kritiker in ihrer eigenen Kindheit diese Hörspiele nicht gehört haben. Ihre Kritik fällt dann mit Sicherheit anders aus.

Diese Kritiker wäre heute froh, wenn ihre Kinder nicht stundenlang vor dem Fernseher hängen, sondern eine Hörspielkassette hören würden.

Vorwiegend kritisiert wurden die erfolgreichen Serien der 80er Jahre, die *5 Freunde*, *TKKG* und *DIE DREI ???* heißen, wobei letztere die mit Abstand erfolgreichste Serie war. Im Folgenden soll die Serie *DIE DREI ???* genauer beleuchtet werden.

### 3 Die Jugendkrimi – Hörspielserie: DIE DREI ???

In diesem Kapitel wird die Serie DIE DREI ??? näher erläutert. Da diese Serie dem Kinderkrimi – Genre zugeordnet ist, wird das Format Krimi und Kinderkrimi zunächst genauer beleuchtet. Es folgt eine inhaltliche Darstellung der Serie, in der Charaktere und das beschriebene Handlungsumfeld behandelt werden. Im zweiten Teil wird gezeigt, wie die Serie produziert wird, welche Sprecher hinter den DREI ??? stehen und wie erfolgreich diese Serie war bzw. heute immer noch ist.

#### 3.1 Das Format „Krimi“

Der Kriminalroman ist ein Genre in der Literatur. In einem Krimi steht die Geschichte oder Aufklärung eines Verbrechens im Vordergrund. Meistens sind es Detektive, die Polizei oder auch Privatpersonen, die das Verbrechen aufklären. Eine einheitliche Definition gibt es nicht, der Übergang zu anderen Literaturarten ist fließend.<sup>47</sup>

##### 3.1.1 Elemente eines Krimis

Typisch für einen Krimi als Textart sind seine begrenzte Personenanzahl, seine spezifische Erzählstruktur und der realistische Handlungsort sowie die gesellschaftliche Situation.

Ein idealtypischer Krimi geht von einer Detektivgeschichte aus: es handelt sich um ein rätselhaftes Verbrechen, welches dem unwissenden Leser vorgesetzt wird. Der Handlungsstrang verläuft wie folgt: Es passiert die Tat, vorwiegend ein Mord. Dann folgen die Vorgeschichte, die Ermittlung, die Aufklärung und die Bestrafung der Täter. Die handelnden Personen sind der Detektiv, der Täter, das Opfer und eine Reihe Verdächtiger. Einer der Verdächtigen ist am Schluss der Täter. Um eine solche Geschichte spannend zu gestalten, wird der Weg zur Aufklärung durch eine Vielzahl an Irrwegen verschleiert und erschwert.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Brockhaus 2008

<sup>48</sup> vgl. Lange 2002, S. 8 f.

Dieses Schema lässt kaum Abweichungen zu, geht es doch immer um die Rekonstruktion des Falls.

Der Krimi kann auch als Verbrechergeschichte oder als Thriller behandelt werden. In diesem Falle sind durchaus Variationen vom festen Handlungsverlauf zulässig. Zumal wenn sich der Leser in einer Verbrechergeschichte mit dem Verbrecher identifiziert und zusammen mit ihm die Tat plant, nimmt die Handlung einen komplett anderen Verlauf als die Detektivgeschichte. Als Thriller sei hier die *James Bond* – Reihe erwähnt, die in den 50er und 60er Jahren ihre Blütezeit erfuhr.

Der Krimi ist das „Chamäleon“ unter den literarischen Gattungen. Er passt sich den Bedingungen, historisch wie gesellschaftlich, optimal an. In Krimis für Kinder überwiegen die traditionellen Erzähltechniken, während in aktuellen Krimis für Erwachsene die modernen Formen des Erzählens immer häufiger werden.

### **3.1.2 Der Kinderkrimi**

Der Vorläufer des Kinderkrimis in der Literatur ist der Roman *Oliver Twist* von Dickens. In ihm tritt eine ähnliche Rätselstruktur wie die einer Detektivgeschichte auf, da die Geburt und Herkunft des Protagonisten ungeklärt sind. Somit lässt der Autor den Leser im Dunkeln tappen und bringt ihn erst nach und nach auf die richtige Spur. Als 1928 *Emil und die Detektive* von Erich Kästner erschien, erreichte das Genre einen ersten Höhepunkt. Dieses Buch besitzt typische Gattungsmerkmale eines Krimis: Obwohl der Täter von Anfang an bekannt ist, werden hier die spannungssteigernde Mittel der Verfolgung und Überführung des Täters spannend und überzeugend dargestellt. Die Kinderkrimis lassen sich mit Astrid Lindgrens *Kalle Blomquist – der Meisterdetektiv* (1950) bis hin zu den Serien von Enid Blyton (*Geheimnisbande*, *Abenteuerbande*) und Hitchcock erweitern.

Mitte der 70er Jahre machten klassische Detektivgeschichten in den Kinderkrimis den Großteil aus, wobei diese meist mit einer Vorge-

schichte ansetzten und dann chronologisch erzählten. Hierbei haben sich verschiedene Varianten herausgebildet:<sup>49</sup>

- *Kinder als Detektive*

In der Geschichte des Kinderkrimis sind es am häufigsten Kinder, die alleine oder in einer Gruppe als Detektive fungieren und die Fälle lösen. Dem Vorbild *Emil und die Detektive* von Erich Kästner sind viele andere Autoren gefolgt.

- *Erwachsene als Detektive*

Hier dient der Erwachsene als Art Vorbild, die Kinder treten als Identifikationsfigur für den jungen Rezipienten dazu. Als Beispiel können die *Perry – Clifton* Krimis genannt werden.

- *Kinder gegen Erwachsene*

Die Kinder spielen eine besonders wichtige Rolle im Gegensatz zu den „tölpelhaften“ Erwachsenen. Hier spielt das humorvolle Element eine wichtige Rolle. *Die Geheimnis – Bande* von Enid Blyton ist hierfür ein gutes Beispiel.

- *Detektivgeschichten zum Mitraten*

Diese Detektivgeschichten als Variante der bisher genannten Typen fordern den Leser auf, sich selbst an der Lösung der Fälle zu beteiligen. Hierzu zählt auch die Serie DIE DREI ???.

Die Kindergeschichten, wie *Emil und die Detektive* oder *Oliver Twist* haben den Boden bereitet für DIE DREI ???.

Um in der anschließenden Betrachtung das Kultphänomen besser erläutern zu können, ist eine ausführliche Darstellung der DREI ??? nötig.

---

<sup>49</sup> vgl. Lange 2002, S. 13 ff.

### 3.2 DIE DREI ???

DIE DREI ??? ist das erfolgreichste Kinderhörspiel weltweit. Mehr als 40 Millionen verkaufte Tonträger konnte die Serie in den vergangenen 30 Jahren mit ihren 130 Folgen verzeichnen.<sup>50</sup>

Als die ersten Folgen auf dem Markt erschienen, unterschieden sie sich sehr von anderen Hörspielen. Ihr schwarzes Cover<sup>51</sup>, verziert mit drei bunten Fragezeichen und einem Titelbild, sowie die Gestaltung waren neuartig. Die restlichen Kinderhörspiele waren typisch bunt gestaltet.<sup>52</sup> Dass die Serie vermeintlich von Alfred Hitchcock stammte, zeugte von Qualität. Ferner spielt die Serie in Amerika und nicht in einem Dorf nebenan. Das war exotisch. Die Serie wurde hochwertig produziert und lieferte über Jahre hinweg spannende neue Geschichten. Bereits 1986 erhielten 32 Folgen den Status Gold und 3 den Status Platin.<sup>53</sup> Bis dato wurden 12,3 Mio. Exemplare verkauft.<sup>54</sup>

Die drei Fragezeichen sind ein Symbol für die Juniordetektive Justus, Peter und Bob aus Rocky Beach in Kalifornien.

„Wir übernehmen jeden Fall“ heißt ihr Motto, und dabei scheuen sie weder Risiko noch Gefahren.

Das Fragezeichen, Sir, gilt neben seiner Bedeutung in der Interpunktion im allgemeinen Sprachgebrauch auch als universelles Symbol für unbeantwortete Fragen, ungelöste Rätsel, unerforschte Geheimnisse. Deshalb haben wir es als Firmenzeichen gewählt. Den Erfolg können wir nicht garantieren, aber wir können versprechen, dass wir uns Mühe geben werden.<sup>55</sup>

Der erste Detektiv ist Justus Jonas, der Chef des Unternehmens. Seine Freunde und Kollegen sind Peter Shaw, der zweite Detektiv, und Bob Andrews, der verantwortlich für Recherchen und Archiv ist. Sie werden als ungefähr 14-Jährige beschrieben.

---

<sup>50</sup> vgl. EUROPA Verkaufsbilanz

<sup>51</sup> vgl. Anhang Abb. 1

<sup>52</sup> vgl. Anhang Abb. 2

<sup>53</sup> bis 2008: 78 × in *Gold* für die Folgen 1–28, 30–36, 38–40, 42, 87–125

29 × in *Platin* für die Folgen 1–12, 16, 24, 30, 100, 107–111, 113–120

<sup>54</sup> Miller International / BMG Verkaufsbilanz 1986, Bastian 2003

<sup>55</sup> vgl. Hitchcock, Alfred: *Die drei ??? und die flüsternde Mumie* (10), MC, Quickborn 1980

### 3.2.1 Die Handlungsorte

#### *Rocky Beach*

Der fiktive Ort Rocky Beach ist Dreh- und Angelpunkt fast jeder Folge. Er liegt an der Westküste Amerikas und bietet für die drei Detektive alles, was sie für ihre Ermittlungen benötigen. So ist eine große umfangreiche Bibliothek ebenso Bestandteil wie eine große Polizeistation. Einige Fälle führen die drei in die nähere Umgebung nach Los Angeles, Santa Monica, Santa Barbara oder Oxnard. Da diese Orte in der Realität existieren, lässt sich daraus konstruieren, wo sich Rocky Beach befindet. Es wird vermutet, dass der Ort Topanga Beach für Rocky Beach Pate steht.<sup>56</sup>

Die Vorstellung in einem Ort im fernen sonnigen Kalifornien weit weg der Heimat zu sein, spornt die Phantasie der Hörer an und macht die Serie attraktiv.

#### *Die Zentrale*

Das Detektivbüro der DREI ??? ist in einem alten ausrangierten Wohnwagen untergebracht. Dieser steht unter einer Menge Gerümpel auf dem Schrottplatz und ist nur durch diverse Geheimgänge erreichbar. Hier treffen sich die drei und lösen ihre Fälle; sie nennen ihn deshalb Zentrale, ausgestattet mit der für die damalige Zeit modernsten Technik, wie Telefon mit Freisprechanlage, Fotolabor mit Dunkelkammer, Periskop, Anrufbeantworter, Faxgerät und Fernseher. Auch ihre Utensilien wie Funkgeräte und Metall – Detektor sind dort aufbewahrt. Später kommt selbstverständlich noch ein Computer mit Internetanschluss hinzu. In der Zentrale krächzt auch ihr Papagei Blacky (Blackbird)<sup>57</sup>.

Für die jungen Hörer ist dies eine tolle Vorstellung ohne Wissen der Erwachsenen einen geheimen Platz zu haben. Auch die Möglichkeit in dem Gerümpel noch einen unentdeckten Schatz zu finden, erweckt bei den Hörern Interesse. Der Wert der Serie wird gesteigert, da es für ein Kind ein nicht bekanntes Umfeld ist. Die Phantasie wird besonders angeregt.

---

<sup>56</sup> [http://www.rocky-beach.com/misc/rockybeach/wo\\_ist\\_rb.html](http://www.rocky-beach.com/misc/rockybeach/wo_ist_rb.html), Zugriff am 04.08.09

<sup>57</sup> in der Folge ...und der Superpapagei durften sie den Papageien behalten, der sie auf die Lösung des Falls brachte.



Falls die drei Detektive in einem Fall alleine nicht weiterkommen, nutzen sie die Telefonlawine:

[...] **Gus:** „Wie bekommt ihr Kontakt?

**Bob:** „Dafür gibt es ja die Telefonlawine. Es war Just's Idee. Jeder von uns hat Freunde und Bekannte und die haben wiederum Freunde.“

**Peter:** „Ja. Und wenn wir nun etwas herausfinden wollen, ruft jeder von uns 5 Freunde an und sagt ihnen, was wir wissen wollen und die telefonieren ebenfalls mit 5 Freunden.“

**Bob:** „Und die auch wieder. Und so breitet sich unsere Frage in kurzer Zeit über die ganze Stadt aus.“<sup>58</sup>

Hier wird den Kindern noch einmal vermittelt, dass man am besten ans Ziel kommt, wenn alle zusammenhalten.

### 3.2.2 Die Titelhelden

#### *Justus Jonas*

Justus Jonas wächst bei seiner Tante Mathilda und seinem Onkel Titus auf. Als er noch ein Kind war, sind seine Eltern bei einem Flugzeugabsturz ums Leben gekommen.

Justus ist der Anführer der drei Detektive, er ist der schlaue Kopf. Nur durch seine Kombinationsgabe löst er selbst die kniffligsten Fälle. Wenn er fieberhaft an seiner Unterlippe knetet, sehen seine beiden Kollegen, dass sein Denkapparat auf Hochtouren läuft.

**Peter:** „Sei lieber vorsichtig! Übertreib es nicht! So wie du ins Schwitzen geraten bist, hast du deinen Geismotor bestimmt zu hoch gejubelt. Es wäre schade, wenn er streikte. Dann wärst du nur noch ein normal Begabter wie wir alle.“

**Justus:** „Ich habe kombiniert. Außerdem habe ich herausgefunden, was sich vor vielen Jahren in der Villa von Mathias Green abgespielt hat. [...]“<sup>59</sup>

Durch seine schnelle Auffassungsgabe und durch seine häufig äußerst rechthaberische Art ist er akzeptierter Meinungsführer. Bei Meinungsverschiedenheiten mit seinen beiden Detektivkollegen setzt Justus seinen Willen in der Regel durch. Peter und Bob sind zwar nicht begeistert,

---

<sup>58</sup> Vgl. Hitchcock, Alfred: Die drei ??? und der Fluch des Rubin (5), MC, Quickborn 1979

<sup>59</sup> vgl. Hitchcock, Alfred: Die drei ??? und der grüne Geist (8), MC, Quickborn 1979

folgen aber, da sie wissen, dass Justus eigentlich immer recht hat. Er ergreift bei Umgang mit Erwachsenen das Wort, da er über eine gewählte und wortgewandte Ausdrucksweise verfügt.

**Justus:** „Hier links sehen Sie ein besonders schönes Exemplar der mitteleuropäischen Strömung mit flächengebundenen Liniengebilden im Schnitzwerk, die ursprünglich von Pflanzenmotiven ausgehen.“

**Peter:** „Aufhören Just. Sag mal blufft der?“

**Bob:** „Du kennst ihn doch, unser fleischgewordenes Lexikon und das in 20 dicken Bänden.“<sup>60</sup>

Justus hat nämlich noch ein weiteres auffälliges Merkmal: er ist ausgesprochen dick, dieser Umstand stört jedoch niemanden. Seine Kollegen nennen ihn manchmal liebevoll „Pummelchen“. Nicht selten wird vermehrt in neueren Folgen das Thema Diät angesprochen. Justus versucht eine Reihe sehr fragwürdiger Diäten, die allerdings nicht zum Erfolg führen. In einer Folge gibt es einen amüsanten Dialog: DIE DREI ??? stehen vor einem Fastfood - Restaurant und observieren die Verdächtigen:

**Justus:** „Diäten kann man mit allen Lebensmitteln durchführen – auch mit mexikanischen. Wir könnten also reingehen...“

**Bob:** „Du kannst doch nicht diese fett- und kohlehydratreichen Tacos essen, wenn Grapefruits und Hüttenkäse angesagt sind.“

**Justus:** „Och, ich bin am Verhungern.“

**Bob:** „Es stört mich ja nicht, wenn du dick bist.“

**Justus:** „Ich bin nicht dick. Ein wenig...“

**Bob:** „Ja, ja.“

**Justus:** „...zu schwer!“

**Bob:** „Schon gut, Justus, schon gut.“<sup>61</sup>

Dieser Umstand verhalf ihm in Kinderjahren zu der Rolle des „Baby Fatso“ in der Kinderfernsehserie *Die kleinen Strolche*.

Sobald ein Verbrecher von Justus überführt wird, beschimpft er Justus bezüglich seiner Korpulenz.

**Graf:** „Mein Bruder ist an Herzversagen gestorben, du ekliger, kleiner Fettsack!“

**Justus:** „Ja? Haben Sie da nicht ein wenig nachgeholfen?“

---

<sup>60</sup> vgl. Hitchcock, Alfred: Die drei ??? und die Geisterstadt (64), MC, Quickborn 1995

<sup>61</sup> vgl. Hitchcock, Alfred: Die drei ??? und die Automafia (53), MC, Quickborn 1991

**Bob:** „Halt, Justus, Justus, ich glaube, jetzt musst du auch nicht mehr weitermachen![...] Er hat gerade gesagt: „Du ekliger, kleiner Fettsack!“, ja? Und immer wenn zum Schluss ein Verdächtiger ordinär wird...“

**Peter:** „...wissen wir: Es ist der Täter!“<sup>62</sup>

Die logischen Schlussfolgerungen überfordern manchmal selbst geübte Hörer. Meist sind diese erst durch mehrfaches Anhören nachvollziehbar. Jedoch ist er auf die Hilfe seiner beiden Detektivkollegen angewiesen. Beim Verfolgen der Verbrecher lässt er Peter gerne den Vortritt, da es aufgrund seines Bauchumfanges schnell ins Schnaufen gerät. Erst durch Bobs wertvolle Recherche erschließen sich für Justus selbst die schwierigsten Zusammenhänge.

Durch seine sehr menschlich dargestellten (Charakter)-Eigenschaften kann er als Identifikationsfigur für sowohl jüngere als auch ältere Hörer gewertet werden. Er ist viel lebendiger als die vielen Superhelden, von denen man nur oberflächliche Eigenschaften erfährt.

Justus Jonas ist wie z.B. *Oliver Twist* oder *Harry Potter* elternlos. Die Hörer haben von Anfang an Mitgefühl mit den Protagonisten. Auch lässt ein solcher Schicksalsschlag eine Charaktereigenschaft zu, die ein hohes Maß an Selbstständigkeit aufweist.

#### *Peter Shaw*

Der zweite Detektiv ist sportlich und athletisch. Im Gegensatz zu Justus ist er groß und schlank. Er ist ein sehr guter Sportler und beherrscht Basketball, Fußball und das Laufen sehr gut. Es ist daher seine Aufgabe bei Verfolgungsjagden die Verdächtigen zu Fuß oder mit dem Fahrrad zu verfolgen. Müssen die drei Detektive in fremde Häuser einbrechen, um Indizien sicherzustellen, so hat Peter immer die passende Dietrichsammlung dabei, mit der er äußerst geschickt umgehen kann.

Peter ist der Ängstliche, er scheut das Risiko und ist generell sehr skeptisch. Auch glaubt Peter im Gegensatz zu Justus, der stets alles auf logischen Wege zu erklären versucht, durchaus an Übernatürliches.

**Peter:** „Also, ich finde wir sollten uns mit dem Feurigen Auge nicht mehr abgeben. Ja, wenn es um Mord geht, müssen wir Schluss machen.“  
[...]

---

<sup>62</sup> vgl. Hitchcock, Alfred: Die drei ???: Master of Chess, MC, Berlin 2002

**Justus:** „Wir haben das Feurige Auge noch nicht gefunden. Also können wir auch nicht in Gefahr sein. Oder jedenfalls noch nicht.“

**Peter:** „Wir sollten abstimmen. Ich bin dafür, dass wir den Fall nicht weiter bearbeiten. Wer damit einverstanden ist, sagt ja.“<sup>63</sup>

Dennoch erweist er sich manchmal als äußerst mutig, z.B. als er einen Löwen beruhigt, der aus seinem Käfig ausgebrochen ist. Doch es sind Ausnahmen.

Er ist in manchen Situationen von einer etwas langsameren Auffassungsgabe, als seine beiden Kollegen, was ihn manchmal ungehalten macht. Dieses hat für den Hörer den Vorteil, dass Peter zuliebe Fremdwörter oder Falldetails nochmals näher erläutert werden und einem somit auch verständlich werden. Über seine Eltern wird nicht viel berichtet. Sein Vater arbeitet beim Film als Experte für Spezialeffekte in Hollywood.

#### *Bob Andrews*

Der für Recherchen und Archiv zuständige dritte Detektiv bildet den ruhigen und ausgeglichenen Kern der drei. Zu den Fällen sammelt er stets Fakten aus der Bücherei. Diese trägt er in versammelter Runde meist in der Zentrale vor. Er arbeitet nebenbei bei der Musikagentur Sax Sandler und kennt sich deshalb gut in der Musikszene aus. In den späteren Folgen fährt er einen gelben VW – Käfer, doch wird häufiger der rote MG von Peter erwähnt, mit dem sie sich auch halsbrecherische Verfolgungsjagden leisten. Sein Vater ist Journalist bei der *Los Angeles Post* und hilft seinem Sohn gerne bei der Recherchearbeit. In der Folge *DIE DREI ???: Verdeckte Fouls* stellt er ihm sogar einen Presseausweis aus, um ihn bei seinen Ermittlungen zu unterstützen.

Der Charakter von Bob entwickelte sich weiter: War er anfangs der schüchterne Junge, der seine Nase lieber in Bücher steckte, so ist er in den neueren Folgen, in denen er lieber Kontaktlinsen als eine Brille trägt, ein Mädchenschwarm und extrovertiert. Dennoch bleibt er seinem Aufgabenbereich treu, den Recherchen.

Die drei Charaktere können alle als Identifikationsfigur fungieren. Sind sie doch alle nicht makellos und haben Schwächen. Dieses macht sie menschlich und authentisch. Die Eigenschaften, ob nun dick, ängstlich,

---

<sup>63</sup> vgl. Hitchcock, Alfred: Die drei ??? und der Fluch des Rubin (5), MC, Quickborn 1979

schlau, klug, sportlich, nachdenklich oder ausgeglichen zeigen hier liebenswürdige Charaktere auf. Kindern, die ähnliche Charakterzüge aufweisen, fällt es nicht schwer, sich mit ihnen zu identifizieren. Kinder mögen sie gerne, auch wenn es für sie keine Helden wie Superman sind. Vielmehr entsteht der Wunsch selber mit Freunden Detektive zu spielen. Dadurch, dass DIE DREI ??? nur im Team erfolgreich sind, steigert sich die Teamfähigkeit bei Kindern. Früh wird den Kindern gezeigt, dass es klug ist sich wie Justus vernünftig zu verhalten, um ans Ziel zu kommen.

### ***3.2.3 Weitere Personen im Handlungsumfeld***

Die weiteren Personen dienen hauptsächlich dazu, Handlungen zu ermöglichen, ohne dass deren Charakter sehr genau beschrieben wird. Vor allem die Eltern von Peter und Bob bleiben flache Charaktere. Dieses stört die Hörer jedoch kaum, geht es doch primär um die drei Detektive.

#### *Onkel und Tante*

Justus lebt, wie schon erwähnt, bei seiner Tante Mathilda und seinem Onkel Titus. Sie ist sehr ruhig und gutmütig, kann aber, wenn sie verärgert ist, auch durchaus aufbrausend sein. Zusammen mit ihrem Mann Titus führt sie das *Gebrauchtwaren – Center T. Jonas*. Sie wirkt durch ihre resolute Art wie die Chefin des Unternehmens, da Titus sich viel mehr für das Auffinden einzigartiger Trödelwaren interessiert. Häufig werden die drei Detektive zur Arbeit auf dem Schrottplatz „verdonnert“, dafür aber auch mit selbstgebackenem Kirschkuchen belohnt.

**Mathilda:** „Justus! – Justus Jonas!“

**Justus:** „Jaha!“

**Mathilda:** „Wo steckst du schon wieder?“

**Justus:** (seufzt) „Oh nein- auch das noch. Arbeit für uns.“

**Mathilda:** „Justus!!“

**Bob:** „Das weißt du doch gar nicht, Erster. Vielleicht will deine Tante was ganz anderes von dir.“

**Justus:** „Das glaubst du doch wohl selbst nicht. Komm mit.“ [...]

**Mathilda:** „Du musst deinem Onkel beim Abladen helfen – Jaja zur Belohnung gibt es anschließend Kirschkuchen. Was haltet ihr davon?“

**Justus:** (stöhnt) „Haben wir eine Wahl? Komm Bob.“<sup>64</sup>

Onkel Titus hat früher beim Zirkus als Artist gearbeitet, später war er Besitzer einer Tankstelle. Die drei Detektive helfen häufig dabei, Trödel mit dem LKW abzuholen und auf den Schrottplatz zu verladen.

#### *Morton, der Chauffeur*

Den drei Detektiven steht ein goldbeschlagener Rolls Royce samt Chauffeur zur Verfügung. Laut der Buchvorlage wurde ihnen der Rolls Royce von einem Klienten zur Verfügung gestellt.<sup>65</sup> Morton chauffiert die drei sehr gerne, dieses bringt er in der Folge *DIE DREI ??? und das Gespensterschloss* durch seine sehr vornehme Art zum Ausdruck:

**Morton:** „Ich möchte die Herrschaften nicht beunruhigen, halte es aber doch für richtig sie darauf hinzuweisen, dass da Spuren über unseren eigenen Spuren von gestern sind. Ich wollte es den Herrschaften nicht sagen, aber ich hatte den Eindruck, dass wir verfolgt wurden.“

**Peter:** „Verfolgt? Wer sollte uns verfolgen?“

**Morton:** „Das kann ich den Herrschaften leider nicht beantworten!“

**Justus:** „Es ist gut Morton, wir steigen hier aus!“

**Morton:** „Wie die Herrschaften wünschen. Ich möchte noch einmal betonen, dass ich diese Aufträge sehr schätze, hm – Sie sind interessant und abwechslungsreich.“

**Justus:** „Har, har, freut mich Morton!“<sup>66</sup>

Da die drei Detektive in den späteren Folgen einen Führerschein besitzen, nehmen sie Mortons Dienste immer seltener in Anspruch.

#### *Freundinnen*

In den ersten Folgen gab es keine Freundinnen von Justus, Peter und Bob. Die später eingeführten Freundinnen der drei waren sehr sympathisch und halfen beim Lösen der Fälle, dennoch passten sie nicht in das Bild DER DREI ??? - Welt. Die Freundinnen machten DIE DREI ??? älter. Die Hörer empfanden es als unpassend, das Konzept ging nicht auf und daraufhin verschwanden nach ein paar Folgen die Freundinnen wieder.

---

<sup>64</sup> vgl. Hitchcock, Alfred: Die drei ??? und das Geisterschiff (93), MC, Quickborn 2000

<sup>65</sup> vgl. Kapitel 3.2.7: im Buch wird von einem Preisausschreiben gesprochen

<sup>66</sup> vgl. Hitchcock, Alfred: Die drei ??? und das Gespensterschloss (11), MC, Quickborn, 1980

*Die Polizei*

Wie es sich für eine gute Kinderkrimiserie gehört, kommt das Verhältnis zur Polizei nicht zu kurz. Die drei Detektive stehen im engen Kontakt mit dem Polizeidirektor von Rocky Beach. Um die Glaubwürdigkeit der jungen Detektive zu unterstützen, stellte Kommissar Reynolds ihnen einen Ausweis aus:

Der Inhaber dieses Ausweises ist ehrenamtlicher Junior-Assistent und Mitarbeiter der Polizeidirektion von Rocky Beach. Die Behörde befürwortet jegliche Unterstützung von dritter Seite.

Gezeichnet Samuel Reynolds, Hauptkommissar<sup>67</sup>

Die Fälle lösen Justus, Peter und Bob meist selbstständig, die Polizei dient nur dazu die Bösewichter am Ende zu verhaften. In einigen heiklen Fällen kommt die Polizei gerade noch rechtzeitig, um das Detektivtrio zu retten. Ab Folge 57 löst Inspektor Cotta den in den Ruhestand getretenen Kommissar ab. Hatte Kommissar Reynolds ein recht freundschaftliches Verhältnis zu den dreien, so ist es mit Inspektor Cotta distanzierter, sein Charakter bleibt relativ farblos. Das gute Verhältnis zur Polizei ist auch in anderen Kinderhörspielen immer wieder anzutreffen. Den Kindern wird somit früh vermittelt, dass die Polizei dein Freund und Helfer ist.

*Der Erzähler*

Ein Erzähler führt durch die Geschichten der drei Detektive. Es handelt sich um die Figur Alfred Hitchcock. Der Regisseur gab sein Konterfei für die Serie, damit sie besser vermarktet werden konnte.

Diese Figur erscheint auf drei Ebenen: Als angeblicher Autor, als Erzähler und als agierende Person innerhalb der Handlung. Der berühmte Regisseur vermittelt einige Aufträge an DIE DREI ???. Er fungiert nicht nur als außen stehender Erzähler, sondern liefert dem Hörer durch Zwischenbemerkungen Erklärungen sowie Denkanstöße.

---

<sup>67</sup> vgl. Hitchcock, Alfred: Die drei ??? und der sprechende Totenkopf (6), MC, Quickborn 1979

Hoffen wir, dass es keine Schwierigkeiten mit dem Auge des Gesetzes gibt. Drei Fragen: 1. Spricht die Wahrsagerin die Wahrheit? 2. Wenn ja, wurde ihr diese Kunde auf übernatürlichem Wege mitgeteilt? 3. Oder handelt es sich um Tatsachen, die sie kennt und die Justus eben nicht kennt? In diesem Falle wäre die Kristallkugel eine apartes Dekorationsstück. Was meint ihr? <sup>68</sup>

In den früheren Hörspielen hat er selbst Kurzauftritte, ansonsten nimmt er zunehmend die Rolle des Erzählers ein. Nachdem die Nutzung des Namens sich als immer schwieriger erwies, verschwand die Figur nach und nach aus den Hörspielen. Ab Folge 65 ist der Erzähler kaum noch der Figur *Alfred Hitchcock* gleichgesetzt und wurde schließlich bei der Besetzung nicht mehr als Hitchcockerzähler genannt, sondern schlichtweg Erzähler.

### 3.2.4 Die Gegenspieler

#### *Skinny Norris*

Skinny (Skinner) Norris ist der Erzfeind der drei Detektive. Sie können sich gegenseitig nicht ausstehen. Skinny ist etwas älter und ärgert die drei, wann immer er kann. Er ist häufig in kriminelle Machenschaften verwickelt. Skinny zieht die drei Jungen mit dem Detektivspielen auf:

**Skinny:** „Ah sieh da, das ist sicherlich Justus Mc Sherlock, der weltberühmte Detektiv, hahaha. – Ich habe Ihnen einen Fall vorzulegen, vor dem selbst Scotland Yard kapituliert hat, ein schändlicher Mord, begangen an einem unschuldigen Opfer, es ist in der Schachtel.“<sup>69</sup>

Doch Justus weiß zu kontern und antwortet Skinny, eine tote Ratte sei in der Schachtel und er verstehe, dass er den Täter einer gerechten Strafe zuführen wolle, da die Ratte augenscheinlich zu seinen besten Freunden gehöre. Daraufhin verstummt Skinny. Solche Sticheleien tragen zwar häufig nichts zu dem Fall bei, lockern aber das Hörspiel auf. Da Skinny schon fast erwachsen ist, hat er in der Welt der DREI ??? nichts zu suchen, da sich Erwachsene nicht einmischen dürfen.

---

<sup>68</sup> vgl. Hitchcock, Alfred: Die drei ??? und der sprechende Totenkopf (6), MC, Quickborn 1979

<sup>69</sup> vgl. Hitchcock, Alfred: Die drei ??? und das Gespensterschloss (11), MC, Quickborn 1980



*Victor Hugenay*

Des Weiteren gibt es noch den Kunstdieb Victor Hugenay aus Frankreich. Im Gegensatz zu den übrigen Verbrechern entkommt Hugenay jedes Mal. Justus ist der einzige, der ihm ebenbürtig erscheint. Jedes Mal, wenn es um einen Kunstraub geht und Hugenay darin verwickelt ist, ist es für Justus eine besondere Herausforderung, ihn mit seiner Intelligenz zu schlagen. Diese immer wiederkehrende Figur gibt der Serie einen Gegenspieler in der sonst überwiegend sehr harmonischen Welt. Hugenay ist ein Gentleman, auch wenn er ein Kunstdieb ist.

Jeder Kinderkrimi braucht einen Schurken, der ein Verbrechen begeht. Belassen es viele Serien dabei, diese Personen möglichst flach und ohne charakterliche Merkmale jenseits von böse und blöd darzustellen, so ist bei den DREI ??? mit Hugenay ein äußerst faszinierender Gegenspieler mit von der Partie.

**3.2.5 Die Sprecher**

Die drei Sprecher der Serie DIE DREI ??? sind wichtig, da sie die Serie durch ihre Stimmen zu dem gemacht haben, was sie heute sind: die erfolgreichste Kinderhörspielserie. Die Stimme und die Sprache sind ein wichtiges Element des Hörspiels (vgl. Kapitel 2.4.1). Besonders das Fortbestehen der Serie bis heute ist den Sprechern zu verdanken, die seit der ersten Folge 1979 Justus, Peter und Bob ihre Stimme leihen.

Die Stimmen der drei haben sich seit der ersten Folge geändert. Dieser Prozess hat sich von Folge zu Folge langsam eingeschlichen. Hört man die älteste Folge und direkt danach die neueste, merkt man besonders bei Bob den Unterschied der Stimmen.

Das Schöne an Hörspielen ist, dass da Kopfkino abläuft. Jeder macht sich wunderbarerweise ein eigenes Bild von den Drei Fragezeichen. Und da passen die Stimmen zu den Figuren.

(Oliver Rohrbeck)<sup>70</sup>

---

<sup>70</sup> Interview mit Oliver Rohrbeck 2003

*Oliver Rohrbeck*

Oliver Rohrbeck wurde am 21.3.1965 in West - Berlin geboren. Mit 12 Jahren stand er das erste Mal vor dem Mikrofon. Zusammen mit Harald Juhnke synchronisierte er Pinocchio. Nachdem Heikedine Körting ihn bei der Rudi Carrell Show im Fernsehen sah, besetzte sie ihn für die Rolle des Julian bei den *5 Freunden*. Als 1979 die Serie DIE DREI ??? startete, besetzte die Regisseurin die Rolle des Justus Jonas mit ihm.

Seine Stimme verleiht er heute u. a. den Schauspielern Mike Myers und Ben Stiller. Mit seiner Firma *Lauscherlounge* produziert er heute erfolgreich Hörspiele. Neben seiner Tätigkeit als DREI ??? Sprecher führt er häufig die Synchronregie, so auch bei den beiden DREI ??? Filmen (vgl. Kapitel 5.1.2).

*Jens Wawrzcek*

Der älteste der drei Sprecher ist der am 12.7.63 in Nykøbing in Dänemark geborene Jens Wawrzcek. Als der NDR auf der Suche nach jungen Synchronsprechern war, meldete sich der in Hamburg wohnende 11jährige ohne Wissen seiner Eltern beim Vorsprechen an. Sein erstes Hörspiel, in dem er eine kleine Rolle sprach, waren *die Brüder Löwenherz*. Seine erste Begegnung mit Oliver Rohrbeck war in der Fernsehshow *Montagsmaler*, in der sie gegeneinander antraten. Aufgrund dieser Show besetzte Heikedine Körting ihn für die Rolle des Peter Shaw. Doch zuerst war er für Bob Andrews vorgesehen, doch als die ersten Proben mit den drei Sprechern liefen, stellte sich schnell heraus, dass er sich für die Rolle des Peter Shaw deutlich besser eignete. Neben seiner Tätigkeit als DREI ??? – Sprecher spielt er Theater und arbeitet für Radiohörspiele. Seine Stimme ist u. a. in *King of Queens* in der Gestalt des Spence Olchin zu hören.

*Andreas Fröhlich*

Andreas Fröhlich, geboren am 11.7.65 in West – Berlin, wurde im Kinderchor des SFB<sup>71</sup> entdeckt. Nach eigenen Angaben sprach er lieber, als dass er sang, so wurde er in die Synchronabteilung versetzt. 1973 durfte er eine kleine Rolle bei einem Disneyfilm sprechen. Die Empfehlung

---

<sup>71</sup> Sender Freies Berlin, heute RBB

ihn für Bob Andrews einzusetzen, bekam Heikedine Körting von Oliver Rohrbecks Mutter, die Andreas Fröhlich aus Berlin schon kannte. Seine bekannte Synchronstimme verleiht er heute den Schauspielern John Cusack, Ethan Hawke und Edward Norton. Seit den 90er Jahren schreibt er Synchronbücher für Filme. Hiermit erlangte er einen Preis für seine Synchronarbeit zur *Herr der Ringe* - Trilogie.

### 3.2.6 Musikrechte

Eine besondere Bedeutung fällt der Hörspielmusik zu (vgl. Kapitel 2.4.3). Entgegen anderer Serien, die eine feste Titelmelodie besitzen, herrschte bei den DREI ??? das Chaos. Zu Beginn hatte die Serie keine Titelmelodie. Verschiedene instrumentale Einstiegs melodien führten in die Geschichten ein. Der Komponist Carsten Bohn produzierte Synthesizer – Klänge, die für die Zeit hochaktuell waren.

Doch bereits 1986 durfte die Musik nicht mehr verwendet werden. Rechtstreitigkeiten zwischen dem Komponisten und der Produktionsfirma *Miller International* waren der Grund, wieso die alte Musik durch neue ersetzt werden musste. Erst 1991 bekam die Serie die Titelmelodie, die sie bis 2009 behielt. Ab der Jubiläumsfolge 125 wurde eine neue Titelmelodie eingeführt. Die Neuauflagen der ersten Folgen wurden alle überarbeitet und auch mit der neuen Musik herausgegeben. Ein Wermutstropfen für alle heute erwachsenen Fans. (vgl. Kapitel 5.1.3) Genau dieser Vorfall macht aus den alten Folgen etwas Besonderes: sie werden zu Höchstpreisen auf Flohmärkten gehandelt.

### 3.2.7 Die Editionsgeschichte

Entgegen vieler Erwartungen basiert die Serie nicht auf einer einzigen Buchreihe.

#### *The Three Investigators*

Im Jahre 1964 erschien die erste Geschichte in den USA mit den drei Detektiven. Robert Arthur war Erfinder und Autor der *Three Investigators*. Er schrieb 10 Bände, bevor er 1969 mit 60 Jahren starb. Im amerikanischen Original hieß Justus Jonas Jupiter Jones und Peter Shaw wurde Pete Crenshaw genannt. Bob Andrews durfte in der deutschen Übersetzung seinen Namen behalten. Durch den Namen Alfred Hitchcock, der auf den Covern prangte und ihn als vermeintlichen Autor darstellte, wurde die Serie ein schneller Erfolg. Nach dem Tod Arthurs führten weitere Autoren die Serie fort, bis sie der Tod Hitchcocks 1980 vor ein Problem stellte. Sie strichen sowohl seine Rolle in den Büchern, als auch seine Nennung als Autor. Er wurde durch die fiktive Person Hector Sebastian ersetzt.

#### *Die deutsche Übersetzung*

Bereits 1968 erschien die Übersetzung des ersten Bandes *Die drei ??? und das Gespensterschloss* beim Franckh – Verlag.<sup>72</sup> Die Buchvorlage wurde allerdings nicht nur übersetzt, sondern auch verändert. Die Figur *Alfred Hitchcock* meldete sich in der deutschen Übersetzung nicht nur im Vorwort, sondern auch als Zwischenkommentator zu Wort, um durch die Handlung zu führen. Als aus dem amerikanischen Original die Figur gestrichen wurde, strich man ihn zunächst auch in der Übersetzung. Doch kaum war die erste Ausgabe des Bandes Nr. 30 gedruckt, besann man sich eines Besseren. Die Figur *Alfred Hitchcock* musste weiterleben.

Als die Vorlagen 1987 aus den USA aufgrund inhaltlicher Wiederholungen und dem Aufkommen neuer Medien kein Interesse mehr weckten und vom Markt genommen wurden, beschloss man, nicht gleich die Flinte ins Korn zu werfen. Da der Nachschub fehlte, übernahm man

---

<sup>72</sup> heute Franckh Kosmos - Verlag

zwei Titel der amerikanischen *Find Your Fate* – Reihe. Diese Serie drehte sich ebenso um Juniordetektive, allerdings war das Besondere an dieser Serie, dass der Leser an Verzweigungsstellen selber aussuchen konnte, wie die Geschichte weiter verlief. 1989 kam in den USA die Nachfolgeserie namens *Crimebusters* auf den Markt. Diese wurde aber nach nur 11 Bänden mangels Erfolg wieder eingestellt. Mit der Übernahme der *Crimebusters* – Reihe hatte DIE DREI ??? – Reihe einen Umfang von 55 Bänden erreicht.

Die Vorlagen aus den USA waren nun vorbei. Man beschloss eigene Autoren zu beauftragen, weitere Geschichten zu schreiben. Die aktuellen Autoren der Bücher sind Marco Sonnleitner, André Marx, Ben Nevis, Astrid Vollenbruch und Kari Erloff.

Durch die verschiedenen Vorlagen verlor die Serie deutlich an Qualität. Es traten viele Unstimmigkeiten auf. Die drei Detektive alterten um ungefähr zwei Jahre, fuhren Autos und bekamen Freundinnen. Unter den Fans wurde diese Zeit als Zwischentief angesehen (vgl. Kapitel 5.2.2). Erst seit Mitte der 90er Jahre, als sich ein fester Autorenstamm etablierte, begannen die Folgen wieder besser zu werden: Es wurden vermehrt alte Bekannte, wie Skinny Norris und Morton in die Handlung aufgenommen. Die Freundinnen fanden keine Erwähnung mehr.

#### *Vom Buch zum Hörspiel*

11 Jahre nach der ersten Buchausgabe in Deutschland erschien bei EUROPA am 12.10.1979 das erste DREI ??? – Hörspiel: *Die drei ??? und der Superpapagei*. Es wurde hier nicht der erste Band *Die drei ??? und das Gespensterschloss* vertont. Die Regisseurin erklärte ihren Entschluss wie folgt:

Ich habe für die erste Hörspielproduktion einfach die Buchgeschichte ausgesucht, die mir am besten gefiel und von der ich meinte, sie sei für eine Hörspiel – Bearbeitung am besten geeignet.<sup>73</sup>

Wenn Frau Körting den Erfolg erahnt hätte, hätte sie die Reihenfolge der Buchvorlage übernommen, erzählt sie weiter. In dem ersten Band *Die drei Fragezeichen und das Gespensterschloss* lernen die drei Jungen

---

<sup>73</sup> Heikedine Körting; In: Akstinat 2008

*Alfred Hitchcock* erst kennen und gründen ihr Detektivbüro. Da diese Folge bei den Hörspielen die Nummer 11 trägt, kennen die drei Detektive *Alfred Hitchcock* schon aus früheren Fällen. Selbst in dem ersten Hörspiel *Die drei Fragezeichen und der Superpapagei* sind sie schon mit ihm befreundet.

Der Autor für die Dialogbücher bis zu der Folge 60 war Hans Gerhard Franciskowsky, der unter dem Pseudonym H. G. Francis schrieb. Ab Folge 61 löste ihn André Minninger ab, der auch viele Bücher geschrieben hat.

Zu Beginn wurde das Hörspiel sowohl auf Kassette, als auch auf Langspielplatte verkauft. Ab Folge 31 war es nur noch als Kassette erhältlich. Mit Aufkommen der CD wurde es auf MC und CD parallel verkauft. Seit 2001 gibt es alle Folgen in der Neuauflage<sup>74</sup> auf CD und MC.

---

<sup>74</sup> mit neuer Musikmischung

## 4 Das Kinderhörspiel und die erwachsenen Rezipienten

In diesem Kapitel wird untersucht, warum Erwachsene die Kinderhörspiele ihrer Kindheit auch heute wieder hören, sammeln und kaufen. Auf die Marktentwicklung folgt zunächst die Darstellung der ursprünglichen Zielgruppe dieses Genres, bevor die inzwischen zur Hauptkäufergruppe avancierten erwachsenen Rezipienten zum zentralen Untersuchungsobjekt gemacht werden.

### 4.1 Marktentwicklung

Ein gutes Hörbuch kann sowohl auf geistiger, sozialer und emotionaler Ebene ähnliche Fähigkeiten vermitteln wie ein Buch. Das Hörbuch hat einen festen stabilen Platz in der heutigen Medienlandschaft. Das Hörspiel ist in *der Verbraucherstudie Hörbücher 2008 der GfK Buchmarktforschung* mit eingegangen. Anzumerken ist die Tatsache, dass der durchschnittliche Hörspielhörer jünger als der durchschnittliche Hörbuchhörer ist. Einer Studie zufolge, in der Personen ab 10 Jahren befragt wurden, wird der Durchschnittshörer wie folgt beschrieben.

Der Durchschnittshörer lebt in größeren Städten, ist zwischen 30 und 59 Jahre alt, arbeitet im Angestelltenverhältnis, verdient gut und hat einen hohen Bildungsstand.<sup>75</sup>

Nachdem der Hörspielsektor in Form des 1. Booms in den 80er Jahren unerwartet hohe Umsätze einbrachte, fiel der Markt Anfang der 90er Jahre rapide ab. Die Konkurrenz, bestehend aus Computerspielen, Gameboy, Fernsehen und Spielekonsolen, überrollte den Markt, so dass das Hörspiel sehr schnell von diesen Medien, vor allem bei Kindern, abgelöst wurde. Der Kinderhörspielsektor wurde von den drei großen Konzernen *EUROPA*, *KIOSK* und *KARUSSEL* angeführt (95 % Marktanteil). Doch 1993 musste sich das Kinderhörspiel neu orientieren. Ein erheblicher Teil wendet sich an ein deutlich jüngeres Publikum, als noch Ende der 80er Jahre. Es bedient bereits die Kinder ab 2 Jahren. Nach weiteren drei bis vier Jahren besann man sich wieder auf das gute

---

<sup>75</sup> vgl. Verbraucherstudie Hörbücher 2008, GfK Buchmarktforschung

alte Hörspiel, da gerade für Kleinkinder Computer und Spielekonsolen in den Augen der Eltern pädagogisch nicht sehr wertvoll waren. Die nun erwachsen gewordenen Kinder der 70er und 80er Jahre, die mit ihren Kinderhörspielkassetten aufgewachsen waren, entdeckten diese wieder und kauften nun wieder neue Folgen ihrer Helden (vgl. Kapitel 4.3.1).

Der Markt erholte sich erst Ende der 90er Jahre.

Die Marktführer haben ihre Hörspielangebote verjüngt, und es gelingt ihnen mit den klassischen Serien die nachwachsenden jüngeren Kindergenerationen anzusprechen. Der von *EUROPA* eingeführte Niedrigpreis beherrscht nun nicht mehr das Segment. Die ab 1997 wachsenden Verkaufszahlen stehen für den zweiten großen Boom des (Kinder-) Hörspielsektors.

Die meistverkauften Serien sind nun *Bibi Blocksberg*, *Benjamin Blümchen* und *DIE DREI ???*.

Somit verzeichnet der Hörspielsektor auch heute noch einen stabilen Umsatz. Doch seit dem letzten Jahr gingen die Verkäufe von 13,2 Millionen verkaufter Hörspiele auf 12 Millionen zurück und zugleich sank der Verkaufspreis.<sup>76</sup> Der Durchschnittspreis sank von 2001 bis 2008 von 17,56 Euro auf 12,38 Euro. Von einem Einbruch des Marktes kann man dennoch nicht sprechen, es handelt sich vielmehr um eine Marktschwankung<sup>77</sup>, zeichnet sich der Verkauf im Internet doch durch hohe Zuwachsraten aus. Der Download – Anteil steigt stetig. Waren es 2006 nur 5,9 Millionen Euro (3,6 Prozent des Gesamtmarktes), sind es 2008 bereits weit über 7 Millionen Euro.

Dass man heute trotzdem von einer Stagnation spricht, hängt damit zusammen, dass sich der Sektor in den letzten Jahren so rasant entwickelt hat, dass die heutigen „Marktschwankungen“ kaum mehr ins Gewicht fallen. Als der Boom ausbrach, wurde der Hörbuchmarkt mit neuen Produktionen förmlich überschwemmt. Jeder wollte ein Stück vom Kuchen abhaben. Nun herrscht eine Übersättigung am Markt und es setzt der Prozess der Marktbereinigung ein. Dass die Preise sinken, ist anhand der Fülle des Angebotes und der Konkurrenten klar. Dass sich das Genre dennoch in der heutigen medialen Welt hält, zeigt, dass das

---

<sup>76</sup> vgl. GfK Buchmarktforschung

<sup>77</sup> vgl. Interview mit Stefan Fischer



Bedürfnis der Menschen nach Entspannung und Phantasie nicht unbedeutend ist. Raum für Phantasie zu lassen bietet das Hörspiel, nicht aber das Fernsehen.

Innerhalb des gesamten Hörbuchsektors spielt der Absatz an Kinderhörspielen eine wichtige Rolle.

#### 4.2 Die ursprüngliche Zielgruppe

Die Zielgruppe für Kinderhörspiele sind, wie der Name schon vermuten lässt, Kinder. Es gibt seit Ende der 90er Jahre Hörspiele, die für Kinder ab 2 Jahren entwickelt wurden. Die bekannten Hörspiele, wie *Benjamin Blümchen*, *Bibi Blocksberg*, *Prinzessin Lillifee* oder *5 Freunde* sind für Kinder ab 4 Jahren. Detektivgeschichten, wie *DIE DREI ???* oder *TKKG* sind für die 6-12jährigen vorgesehen.

In den 80er Jahren gab es einen übersichtlichen Hörspielmarkt mit wenigen Titeln. Heutzutage sind es weit mehr als 4000 verschiedene Kinderhörspiele! Der Markt ist angesichts der Fülle keinesfalls bedroht, doch muss der große Kuchen nun unter vielen Hörspielen aufgeteilt werden. Spitzenreiter ist nach wie vor die Serie *DIE DREI ???*. Bei Kindern hat das Hörspiel nun wieder einen hohen Stellenwert. Jedes zweite Kind zwischen drei und 13 Jahren hört regelmäßig Hörspiele.<sup>78</sup>

Die Hörer können sich mit den Charakteren der Serie *DIE DREI ???* identifizieren, bietet doch jeder Charakter Eigenschaften, die menschlich sind. Diese nicht makellosen Menschen erleichtern eine Identifikation (vgl. Kapitel 3.2.2).

Auch in weiteren Serien wie *TKKG* wird auf Einzelkinder gesetzt. Doch leben diese in einer fiktiven Stadt in Deutschland und werden mit politischen Themen konfrontiert. Diese bei den Kindern fast genauso erfolgreiche Serie zeigt, dass auch die Flucht in diese uns sehr ähnlich Welt ausreicht, um den Kindern Faszination zu bieten.

---

<sup>78</sup> vgl. Heidtmann 1999

### 4.3 Die erwachsenen Rezipienten

Die Hörspiele der 80er Jahre haben heute noch eine weitere Zielgruppe. Es sind die heute 20 bis 35jährigen. Bei *TKKG* sind es 15 - 20% der Käufer, bei den *DREI ???* sogar die Mehrheit mit 70 – 80%. Diese Zahlen erklären sich mit dem im Folgenden beschriebenen Phänomen der *Kassettenkinder*.

#### 4.3.1 Kassettenkinder

Das Kassettenkinder – Phänomen ist eine deutsche Erscheinung. In keinem anderen Land der Welt werden so viele Hörspiele gehört, geschweige denn, dass ein solches Phänomen auftritt.<sup>79</sup> Ein Rückblick in die 80er Jahre ist unerlässlich, da diese Generation von dieser Zeit geprägt wurde. Als der Kassettenrekorder Einzug ins Kinderzimmer hielt, wurde der Grundstein der heutigen Kassettenkinder - Generation gelegt (vgl. Kapitel 2.7.2.1).

Diese Kinder waren damals in dem richtigen Alter und mit der technischen Ausstattung ausgerüstet, um die Blütezeit der Kasette mitzuerleben. Die Bandbreite der erwachsenen Hörer reicht vom gelegentlichen Hobbyhörer bis hin zum extremen Fan, der einen Großteil seiner Freizeit Kinderhörspielen widmet.

Bevor dieses Phänomen allgemein bekannt wurde, fragte sich jeder Fan, ob er noch ganz normal sei. War er der Einzige, der die alten Kinderhörspiele hervorgekramt hatte und sie nun wieder hörte? War es normal sich dafür wieder so begeistern zu können, wie damals als Kind? Jeder beschloss diese heimliche Leidenschaft für sich zu behalten. Doch schon damals, gegen Ende der 90er Jahre, war die „Dunkelziffer“ der erwachsenen Jugendhörspiel – Hörer enorm hoch. Durch die 1997 von *EUROPA* durchgeführte Telefonumfrage bezüglich der Altersstruktur wurde das Ausmaß dieses geheimen Hobbys bekannt. Jeder atmete auf und freute sich, sein als merkwürdig empfundenes Hobby mit vielen Gleichgesinnten teilen zu können.

---

<sup>79</sup> In Amerika ist das Hörbuch sehr populär, das Hörspiel gibt es gar nicht. In England werden Hörspiele nur über das Radio gesendet. Hörspiele auf Tonträgern gibt es nicht.

Das muss man sich mal vorstellen: Da wurde eine ganze Generation zum Hören erzogen! Da haben die Eltern zu ihren Kindern abends gesagt: „Nein, Fernsehen kommt gar nicht in Frage! Aber eine Kassette, die darfst du noch hören.“

(Oliver Rohrbeck)<sup>80</sup>

Die Kassette prägte diese Generation, wie keine zweite. Heute nennt man die immer noch Kinderhörspiele hörenden Erwachsenen aus diesem Grund Kassettenkinder. Allerdings war das Wiederhören oft nicht ohne Weiteres möglich, wurden doch viele Kassetten, die zu Beginn der Pubertät nicht mehr wertgeschätzt wurden, auf dem Flohmarkt verkauft.<sup>81</sup>

Durch das Tauschen und Kaufen auf Flohmärkten bekommt das Phänomen der Kassettenkinder einen besonderen Charakter. Erst durch das Tauschen und Nachkaufen der alten Folgen treten die Hörer wieder miteinander in Kontakt.

Die Kassettenkinder tauschen sich nun auf Internetseiten, die sich um das Thema Kinderhörspiel drehen, aus.<sup>82</sup> Über die Anonymität im Internet kann jeder frei über seine Lieblingsserien sprechen, ohne sich dafür schämen zu müssen.

Mitte der 80er Jahre waren die meisten zwischen fünf und zehn Jahren alt. Zu Beginn der 90er kamen die Kinder in die Pubertät: Das Kinderhörspiel wurde schnell out. Der Heimcomputer sowie Spielekonsolen beherrschten nun das Kinderzimmer.

---

<sup>80</sup> Sprecher von Justus Jonas

<sup>81</sup> Die Flohmarktfälle:

Um sich als Kind das Taschengeld aufzubessern, verkauften viele Kinder leichtsinnig ihre Kassetten auf dem Flohmarkt. Im Alter von 12 – 17 wurden die Kinder zu alt, um noch ihren Kinderhörspielen zu lauschen. Der Verlockung daraus bare Münze auf dem Flohmarkt zu machen war sehr groß. Auf Flohmärkten wimmelte es nun nur so von Kinderhörspielen. Der Markt wurde im Laufe der letzten Jahre überschwemmt; die Kinder wollten ihre Kassetten haufenweise loswerden. Nun zogen die Kassettenkinder ihrerseits wieder los, um auf Flohmärkten nach den geliebten Kassetten Ausschau zu halten. Ob sie wohl ein schlechtes Gewissen plagte? Denn kauften sie doch auch vorwiegend Kindern die Kassetten ab, die es später auch bereuen werden. Doch da sie ihre eigenen Kassetten damals genau so losgeworden sind, ist es mit dem Gewissen gut zu vereinbaren.

<sup>82</sup> [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com) ist die bekannteste Seite zu den DREI ???

Die Kassettenkinder – Generation beschränkt sich auf die damaligen Kinder der 80er Jahre. Erst 1979 kamen die ersten Kinderhörspiele heraus, die massenhaft produziert wurden. Gegen Ende der 80er Jahre wurden so viele neue Hörspiele produziert, dass die Jugendkrimiserien in einem Meer von Angeboten untergingen. In diesem engen Zeitfenster von 10 – 15 Jahren machten tausende Kinder eine Kollektiverfahrung mit den drei großen Jugendkrimiserien.<sup>83</sup>

Als die Kassette von den neuen Medien vorerst aus dem Kinderzimmer verdrängt wurde, war es mit dem Kollektivhören zu Ende. Die Gemeinschaft funktionierte nur aufgrund der Kollektiverfahrung sowie der Alleinherrschaft der Kassette und damit dem Hörspiel.

Heute sind es etwa zwei Millionen Erwachsene, die regelmäßig Kinderhörspiele hören.<sup>84</sup> Vielen Erwachsenen war nicht bewusst, dass ihre Hörspielhelden bis heute überlebt haben. Erst durch das eigene Wiederentdecken recherchieren sie nach und kaufen heute begeistert neue Folgen der Serien. Vom ersten *Wiederhören* an zogen die Hörspiele die Kassettenkinder wieder in ihren Bann. Sie werden zu mehr als nur Hörer, sie werden Fans (vgl. Kapitel 5.2.2).

„Wer als Kind die Hörspiele nicht gehört hat, wird sie jetzt auch nicht mehr entdecken.“

(Corinna Wodrich)<sup>85</sup>

Doch wieso hören die Erwachsenen so gerne die Hörspiele? Und wieso verstehen Erwachsene, die in ihrer Kindheit keine Hörspiele gehört haben, diese Faszination nicht?

---

<sup>83</sup> Es waren DIE DREI ???, *TKKG* und *5 Freunde*

<sup>84</sup> Augsburger Allgemeine Zeitung, 15.06.09

<sup>85</sup> Produktmanagerin bei *EUROPA* für DIE DREI ???

### 4.3.2 Erklärungsansätze

#### *Eintauchen in die eigene Kindheit*

Der Unterhaltungswert ist offenbar ein anderer als in der sonst für Erwachsene üblichen Mediennutzung. Steht bei dem Medium Fernsehen der Unterhaltungswert an erster Stelle, so ist für die Kassettenkinder das Eintauchen in die eigene Kindheit zunächst der Grund für ihre Leidenschaft. DIE DREI ??? als Ohrenkino ist eine Zeitmaschine in eine heilere Welt.

Irgendwann holt man die Kassetten so mit Mitte 20 wieder raus, weil man sich [...] nicht mehr dafür schämen muss, dass man immer noch DIE DREI ??? hört, dann hört man sie nämlich wieder. Das ist wirklich ein Zurücktauchen in die Kindheit, in die Zeit, in der noch alles gut war[...].

(Andreas Fröhlich)<sup>86</sup>

Heutzutage hat jeder Mensch Stress im Alltag, im Beruf oder in der Beziehung.

Mit Verbreitung des Internets, das für eine künstliche Welt steht, die flüchtiger und irrationaler wird und in der durch die Vielzahl der Medien eine Reizüberflutung stattfindet, bekommen die Menschen Heimweh nach ihrer unbeschwerten Kindheit. Hinzu kommt durch die eigene Lebensplanung mit Familie, Beruf und Hobbys der Umstand, dass man sich nach Verlässlichkeit und beständigen Leitbildern sehnt. Es fehlt ein klarer und überschaubarer Wertehimmel.<sup>87</sup> Da DIE DREI ??? noch von Problemen der realen Welt der Erwachsenen, wie Liebe und Trennung, Studium und Berufswahl und vor allem den fürchterlichen Dingen wie dem Erstellen einer Steuererklärung befreit sind, flüchten viele in die ferne Welt der drei Detektive.

Die Fans haben die Möglichkeit, in ein Hörspiel aus der Kindheit einzutauchen und den Alltagsstress für eine Stunde beiseite zu legen. Es wird ein emotionaler Schlüsselreiz gebildet: Durch die bekannten Stimmen der Sprecher, die besondere Musik und die typischen Geräuschen werden sie in die Kindheit zurück versetzt (vgl. Kapitel 2.4.1 – 2.4.4). Die

---

<sup>86</sup> Sprecher von Bob Andrews

<sup>87</sup> Fritsche, Yvonne: Moderne Orientierungsmuster: Inflation am Wertehimmel in 13. Shellstudie, 2000

Gefühle, die sie damals als Kind hatten, beflügeln sie nun wieder: Damals lebten sie in einer unbeschwerten Welt, mussten noch keine Verantwortung übernehmen. Das Gefühl der Geborgenheit und der Sorglosigkeit stellt sich ein, die Welt ist noch in Ordnung. Die Geborgenheit und Beruhigung erfahren die Rezipienten auch dadurch, dass es sich um Geschichten mit einem *Happy End* handelt. Vor allem als Kind bekommt man am Ende jeder Geschichte die Gewissheit, dass alles wieder in Ordnung ist. Durch den obligatorischen Abschlusslacher mit abschließender Titelmusik führt jedes DREI ??? – Hörspiel wieder zurück in die Realität.

Umso besser lässt es sich verstehen, dass Kinderhörspiele als eine Art persönliche Antistress – Therapie fungieren, wenn die Fans in beruflichen oder privaten Problemen unausgeglichen sind.

#### *Kontinuität der Sprecher*

DIE DREI ??? sind besonders. Keine andere Jugendkrimiserie hält sich so hartnäckig bei den treuen erwachsenen Rezipienten. Zum einen verdankt die Serie es der Tatsache, dass seit nunmehr 30 Jahren die gleichen Sprecher die Protagonisten sprechen. Die nun schon 40jährigen Sprecher erwecken in der Phantasie noch die Vorstellung sie seien die noch immer jugendlichen drei Detektive. So bleibt die Illusion erhalten, es handele sich noch immer um die drei Jungen.

Im Gegensatz zu den DREI ??? wird häufig die Serie *TKKG* genannt: Die Charaktere sind überzeichnete, dem Klischee entsprungene Figuren.<sup>88</sup>

Die Fans begründen ihre Zuneigung besonders zu den DREI ??? damit, dass es sich um drei glaubwürdige Charaktere handelt (vgl. Kapitel 3.2.2).

#### *Heiligenstatus*

Die Hörer der DREI ??? gehen nicht kritisch mit einem abgeklärten Verhältnis an die Serie heran. In früheren Folgen treten einige Unstimmigkeiten auf und die Handlung ist nicht immer ganz nachzuvollziehen. Das sind die Geschichten aus der Kindheit, die dürfen nicht kritisiert werden, meinen die Kassettenkinder. Sie haben einen Heiligenstatus.

---

<sup>88</sup> die Überzeichnung, die naive Geradlinigkeit und die unfreiwillige Komik machen den Reiz der Serie *TKKG* für erwachsene Fans aus.

Wie ist es z. B. möglich, dass Justus, Peter und Bob in über 130 Folgen nur zwei Jahre gealtert sind, aber die ganzen technischen Neuerungen mitgemacht haben?

Man muss die im erwachsenen Alter bestehende Rationalität abschalten. Für Kinder stellen sich solche Fragen erst gar nicht.

### *Nostalgie*

Ein nicht unbedeutender Faktor für die Zuneigung der Fans ist die Nostalgie. Zur gleichen Zeit, Ende der 90er Jahre, als der Hörspielmarkt seinen erneuten Boom erfuhr, setzte die Nostalgiewelle ein. Dass dazwischen ein Zusammenhang besteht, ist offensichtlich. Die zu der Zeit entstehende neue Zielgruppe der nun erwachsenen Kassettenkinder machte einen großen Prozentsatz der Käufer der Hörspiele, die den Boom verursachte, aus. Die zuvor im Umsatz stark schwächelnde Serie DIE DREI ???, die fast dem Untergang geweiht war, verkaufte sich nun wieder „wie geschnitten Brot“.<sup>89</sup>

Die Erfolgsgeschichte aus den 80er Jahren wurde nun fortgesetzt und zwar mit einem hohen Anteil der damaligen Konsumenten. Deshalb erstaunt es nicht, dass die Serie noch zu 50 % als Kassette über den Ladentisch wandert, da sie damals das Medium schlechthin war.<sup>90</sup> Dass der Nostalgieeffekt eine große Rolle spielt, belegt auch die Tatsache, dass ein ohne Hörspiele großgewordener Erwachsener diese Euphorie nicht nachvollziehen kann. (vgl. Zitat: Wodrich). Jemand, der die damalige Erfahrung nicht gemacht hat, kann kein Kassettenkind sein. Die erwachsenen Hörer bevorzugen stets die alten Folgen, die sie zu Kinderzeiten gehört haben. Sie sind ihrer Meinung nach spannender, gruseliger und bieten die authentischere Atmosphäre.

### *Die Kassette*

Die Eigenheiten der Kassette wollen viele Fans nicht missen. Obwohl die CD deutliche Verbesserungen gegenüber der Kassette hat, wird sie nur an jeden zweiten verkauft. Was für viele ein Gegenargument für den Kauf einer Kassette ist, ist für die Nostalgiker das Kaufargument: Das Umdrehen der Kassette nach der Hälfte des Hörspiels, das haptische

---

<sup>89</sup> laut Produktmanagerin Corinna Wodrich

<sup>90</sup> bis 2005: ca. 50%, ab 2008: ca. 30%; E-Mail Auskunft Corinna Wodrich 15.07.09

Erlebnis, die Authentizität, die analoge Technik, der leiernde Klang alter Kassetten. In Tauschbörsen im Internet werden alte Kassetten zu horrenden Preisen versteigert.

### *Sammelleidenschaft*

Doch steigen einige Kassettenkinder auf die CD um, für sie zählt nicht das Medium, sondern der Inhalt. Der für sie wichtigere Aspekt ist der der Sammelleidenschaft.

Für die Kassettenkinder ist weniger der Inhalt der einen oder anderen Folge wichtig, den sie ohnehin so gut wie auswendig können, als vielmehr die Tatsache, dass sofort Bilder aus der Kindheit entstehen, wann und wo das Hörspiel häufig gehört wurde. Auch bleiben es die gleichen Vorstellungen in der Phantasie von früher. Sie haben sich fest im Kopf verankert.

### *Die Kaufkraft*

Die Kaufkraft der nun erwachsenen Fans ist groß, beschenken sie doch dem Hörspielsektor enorme Umsätze. Sie gaben den Ausschlag für den zweiten Boom. Durch ihre große Kaufkraft entdeckten die Hörspielfirmen das Potenzial, mit gezielten Marketingstrategien ihr Hörspiel zu verkaufen. Nicht nur die Kassettenkinder kauften nun wieder Kinderhörspiele. Nach dem Medienrummel der Heimcomputer und Spielekonsolen besannen sich Eltern zurück und kauften für ihre Kinder wieder Hörspiele. In kürzester Zeit wurde der Markt sehr unübersichtlich und es gibt mittlerweile viele verschiedene Titel.

### *Einschlafhilfe*

Wenn mir jemand sagt: „Du, ich kaufe mir DIE DREI ??? immer noch, weil ich so gerne damit einschlafe.“ Das ist ein schönes Kompliment!

(Oliver Rohrbeck)<sup>91</sup>

---

<sup>91</sup> Sprecher von Justus Jonas; aus sternTV: 31.10.2007 RTL



Die häufigste Antwort, die man auf die Frage erhält, wieso man noch DIE DREI ??? hört, ist: „Ich schlafe abends damit ein.“ Dieses wird zu einem ritualisierten Charakter. Den Kindern wurde damals erlaubt, abends statt Fernsehen zu gucken noch eine Kassette zu hören. Dieses feste Ritual, welches auch häufig das Vorlesen ersetzt hat, pflanzt sich bis heute fort. Sich mit den bekannten Stimmen in den Schlaf wiegen zu lassen, ist laut Aussage der Kassettenkinder die beste Einschlafhilfe. Bei völliger Dunkelheit wirkt ein Hörspiel am besten. Viele können heute ohne Hörspiel sogar nur noch schlecht einschlafen.

Weitere Beschäftigungen, bei denen das Hörspiel nebenbei gehört wird, sind Bügeln, Autofahren, Kochen oder Essen. Als Kind hat man währenddessen gerne gemalt oder gespielt, es diente nur als Klangteppich.

#### **4.3.3 Kinder oder jung gebliebene Erwachsene?**

„Es ist doch herrlich: Dadurch, dass die Hörer mit uns mitgewachsen sind, sind wir alle jung geblieben, nicht?“<sup>92</sup>

(Heikedine Körting)

„Großartig, dass ihr alle hier seit! Ein Saal voller 20-Jähriger! Ja, guckt nicht so – laut Marktforschung seit ihr alle 20!“<sup>93</sup>

(Oliver Rohrbeck)

Die Kassettenkinder wissen nur allzu gut, dass sie keine Kinder mehr sind. Durch ihre Leidenschaft Kinderhörspiele zu hören, tauchen sie gerne in die frühere Zeit ab. Laut Umfragen wollen die meisten Kassettenkinder ihre Kindheit noch lange mit ins erwachsene Alter befördern. Das Zitat von Erich Kästner beschreibt ein Kassettenkind treffend.

Nur wer erwachsen wird und ein Kind bleibt, ist ein Mensch!

(Erich Kästner)

---

<sup>92</sup> DIE DREI ??? Regisseurin, Interview auf [www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com); 26.10.2001

<sup>93</sup> Record – Release Party zu Folge 121 und 122, Hamburg 2008

Als Kinder kann man die Fans nicht bezeichnen, aber als jung gebliebene Erwachsene, die wissen, wie sie das Schönste aus der Kindheit in die Gegenwart befördern können.

## 5 Fankultur: wirtschaftliche und gesellschaftliche Bedeutung

Die von der erwachsenen Fankultur ausgehenden wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Faktoren werden in diesem Kapitel untersucht. Die wirtschaftliche Bedeutung wird durch das Label *EUROPA* verkörpert. Hierbei verschweigt *EUROPA* nicht, dass DIE DREI ??? eine Art Lebensversicherung für das wirtschaftliche Überleben sind. Das Bemühen, den 2005 um die Serie entstandenen Rechtsstreit erfolgreich beizulegen stärkt diese Aussage. Die Fangemeinde trägt durch ihr Handeln den gesellschaftlichen Faktor dazu bei.

### 5.1 Wirtschaftliche Bedeutung

#### 5.1.1 Entstehung des Labels *EUROPA*

Der Amerikaner David L. Miller gründete mit Dr. Andreas Erich Beurmann<sup>94</sup> in Hamburg die *Miller International Schallplatten GmbH*.<sup>95</sup> Mit einem aus dem Hamburger Sinfonieorchester und der Hamburger Staatsoper zusammen gestellten Orchester produzierte er vornehmlich leichte Unterhaltung, Tanzmusik, Evergreens und volkstümliche Klassik für den amerikanischen Markt. Die auf Schallplatte gepressten Musikstücke verkaufte die Firma nach diesem Erfolg auch in Deutschland.

1965 entstand das Label *EUROPA*. Eine neues Konzept der Firma sah vor, Langspielplatten zu einem Preis von nur 5 DM zu verkaufen. Diese Penetrationsstrategie wollte durch den niedrigen Preis eine hohe Marktdurchdringung erzielen. Nach erfolgreicher Etablierung im Markt lassen sich die Preise sukzessiv erhöhen. *EUROPA* erhoffte sich hiermit einen Wettbewerbsvorteil. Die Nachfrage war so groß, dass die Firma expandieren musste. Für den Standort wurde die bei Hamburg gelegene Gemeinde Quickborn gewählt. Noch im selben Jahr wurde das Kinderprogramm unter dem Label *EUROPA* eingeführt: die erste Produktion war der *Struwwelpeter*. 1969 wurde die Firma an den amerikanischen

---

<sup>94</sup> Dr. Andreas Erich Beurmann ist deutscher Musikwissenschaftler, geboren am 12.2.1928

<sup>95</sup> vgl. „EUROPA – eine bewegte Geschichte: Die Historie von EUROPA“

Konzern MCA<sup>96</sup> verkauft. An der Marke *EUROPA* änderte sich jedoch nichts. In Form von speziellen Kinderserien wurden Ende der 60er Jahre die ersten Hörspiele produziert. 1973 bekam das Label die Handschrift, die es auch heute noch trägt: Mit Heikedine Körting als Regisseurin begann der Siegeszug der Kinderhörspiele. Körting fiel die Aufgabe als Regisseurin nicht schwer, da sie schon einige Jahre für das Label *EUROPA* arbeitete. Die Klassiker der Kinderhörspiele stammen alle von ihr: *Fünf Freunde*, *Hanni und Nanni*, *Die Hexe Schrumpeldei*, *TKKG*, *Sherlock Holmes*, *Perry Rhodan*, *die Gruselserie* und natürlich *DIE DREI ???*. Der Erfolg wurde mit vielen Gold- und Platinschallplatten gekrönt. 1989 übernahm BMG, die Musiksparte des Bertelsmann – Konzerns, die *Miller International Schallplatten GmbH*. Der Name änderte sich nun in *BMG Ariola Schallplatten GmbH*. Der Labelname *EUROPA* blieb bestehen. Durch die hohe Finanzkraft des Konzerns überbrückte die Firma die Krise, die Ende der 80er Jahre durch eine Flaute auf dem Hörspielmarkt entstand. 2004 fusionierten BMG und SONY zu dem Großunternehmen *Sony BMG*. 2007 zog *EUROPA* nach München. Erstmals werden die Geschicke des Labels nicht mehr von Norddeutschland aus gesteuert.

### 5.1.2 Marketingstrategie

Bei dem Markt der Kinderhörspiele in den 80er Jahren handelte es sich um ein Oligopol.<sup>97</sup> Die großen Firmen *EUROPA*, *KARRUSSEL* und *KIOSK* versorgten rund 95 Prozent der Konsumenten. Mittlerweile hat sich die Marktform geändert. Die Gefahr droht, dass durch schwächere Nachfrage, wie es in dem letzten Jahr passiert ist und durch die starke Konkurrenz der vielen Anbieter ein Schrumpfmärkte entsteht. Dieser zeichnet sich schon durch sinkende Preise und Umsätze aus. Die heutige Marktform lässt sich als Polypol<sup>98</sup> bezeichnen. Der Markt der Hörspiele ist unübersichtlich geworden. Er wird nicht mehr von wenigen großen

---

<sup>96</sup> Music Corporation of America

<sup>97</sup> bezeichnet eine Marktform in der Mikroökonomik: wenige Anbieter stehen vielen Nachfragern gegenüber.

<sup>98</sup> bezeichnet eine Marktform in der Mikroökonomik: Viele Anbieter stehen vielen Nachfragern gegenüber

Marken dominiert. Der Konkurrenzkampf ist größer, die Qualität der Hörspiele nimmt tendenziell ab, da die Produktionskosten so niedrig wie möglich gehalten werden müssen. Die Marktsättigung ist aber noch weit entfernt: Hörspiele und Hörbücher besitzen noch nicht den Bekanntheitsgrad, der nötig ist, um zuverlässig sagen zu können, eine Marktsättigung tritt ein. Das Potenzial der Konsumenten ist noch nicht ausgeschöpft. Neue Marketingstrategien müssen angewendet werden, um eine neue Kundschaft zu erschließen. Bei Nachfragen bei *EUROPA* wird einem versichert, dass DIE DREI ??? weiterhin auf die Zielgruppe der Kinder abzielen. Selbstverständlich ist den Produzenten bewusst, dass die Haupthörer und Käufer erwachsen sind. Als Eingeständnis wurde im Frühjahr 2009 DIE DREI ??? – KIDS<sup>99</sup> als Hörspielserie für Kinder heraus gegeben. In diesem Ableger ermitteln die drei Detektive in einem kindgerechteren, nicht so gruseligen Umfeld.

*Studio Hamburg* erkaufte sich die Rechte, zehn Folgen filmisch umsetzen zu dürfen. 2006 lief der Film *Die drei ??? und das Geheimnis der Geisterinsel* in den Kinos an. 2009 folgte *Die drei ??? und das Verfluchte Schloss*. Die Zielgruppe sind aber keinesfalls die erwachsenen Kassettenkinder, sondern Kinder ab 6 Jahren. Viele Fans können sich eine Verfilmung nicht vorstellen und lehnen diese Filme strikt ab. Diese Filme haben mit dem Kult nur in sofern etwas gemeinsam, dass der Name DIE DREI ??? einen so hohen Bekanntschaftsgrad besitzt, dass der Film dadurch erfolgreicher wird.

### 5.1.3 Urheberrechtsstreit

DIE DREI ??? – Serie ist sehr erfolgreich, daher wundert es wenig, dass sie mehrere Rechtsstreitigkeiten hinter sich hat. Der Austausch der Musik aufgrund eines Rechtsstreites mit dem Komponisten war nur der erste Schritt (vgl. Kapitel 3.2.6).

Im Jahr 2002 wurden die Urheberrechte vom Verlag *Random House* an die Erben von Robert Arthur zurück übertragen. Der deutsche Verlag

---

<sup>99</sup> Justus, Peter und Bob sind noch jünger, lösen trotzdem schon knifflige Fälle. Bevor sie ihre Zentrale auf dem Schrottplatz einrichten, besteht sie jetzt aus einem alten Wassertank einer Dampflokomotive.

*Kosmos-Verlag* hatte sich mittlerweile die Wortmarke "die drei ???" schützen lassen. *EUROPA* produzierte die Serie noch bis 2005 weiter, als eine Anklage erhoben wurde, der Titel dürfe von *EUROPA* nicht mehr verwendet werden. Eine Produktionspause von 2005 bis 2008 trat ein.

2006 übertrugen die Erben Robert Arthurs schließlich sämtliche Rechte an deutschsprachigen Hörspielen, Bühnenwerken und Büchern an *Sony BMG*. Daraus entwickelte *EUROPA* die neue Hörspielserie *Die Dr3i*.

Wegen der ungeklärten Rechte an der Wortmarke "Die drei ???" vermied *EUROPA* allerdings die Nutzung dieser Marke sowie der eingedeutschten Charakternamen und verwendete stattdessen die Originalnamen der Charaktere. Die Bücher erschienen im *Kosmos-Verlag* unter der alten Bezeichnung und mit den bekannten Charakternamen weiterhin. Nachdem acht Folgen der Serie *Die Dr3i* erschienen waren, einigte man sich zugunsten der vielen Fans und legte den Rechtsstreit bei. Die Serie *DIE DREI ???* durfte als Hörspiel fortgesetzt werden. Allerdings verschwand nun der Name Hitchcock endgültig. Auch das entsprechende Logo, welches auf dem Cover der Kassette bis 2005 abgebildet war, wurde entfernt.<sup>100</sup>

Es ist bemerkenswert, dass trotz dieser schwierigen Entwicklung *DIE DREI ???* so erfolgreich wurden. Der Erfolg gelang durch geschicktes Marketing mit der zum Kult avancierten Serie.

### **5.1.4 Umgang mit einem Kultfaktor**

Die Marketingstrategie einer Kultserie bedarf einer sehr behutsamen Vorgehensweise. So darf man die treue Anhängerschaft nicht mit kommerziellen Merchandising – Artikeln vertreiben, muss allerdings das Ziel eines jeden Unternehmens berücksichtigen: Gewinne erwirtschaften. Die geläufigen Strategien der Werbung im klassischen Sinne können nicht angewendet werden.

Als die Serie *DIE DREI ???* erstmal 1979 als Hörspiel auf den Markt kam, war normales Marketing möglich. Die schon bekannten Bücher ließen eine einfachere Vermarktung zu. Der größte Glanzpunkt war allerdings,

---

<sup>100</sup> vgl. Anhang Abb. 1

den bekannten Regisseur Alfred Hitchcock als vermeintlichen Autor zu nennen. Zudem fiel durch die neuartige Covergestaltung die Serie schnell ins Auge. Sie war ein *Eye catcher*.<sup>101</sup>

Es gab Kappen, Rucksäcke, Radiergummis, Geheimstifte, T-Shirts als Merchandising – Artikel zu den Serien von *EUROPA*. Diese Strategie verfolgte *EUROPA* nur in den 80er Jahren, als die Marke die kommerziellen Massenprodukte herstellte. Nachdem sich die Serie Ende der 90er Jahre zum Kultfaktor wandelte, verschwanden diese, da *EUROPA* eine Verkommerzialisierung des Produktes nicht zulassen durfte. Die Qualität und die Exklusivität leiden unter einer großen Vermarktungskampagne. Um die Nachfrage der nun weitgehend erwachsenen Fans trotzdem befriedigen zu können, gab es zu besonderen Anlässen neue Artikel, wie Blechschilder mit dem Emblem der DREI ??? oder eine „Schatztruhe“. Diese war eine Antwort auf die vielen Sammelbestellungen, die bei *EUROPA* eingingen. Diese Anlässe waren erstmals 2002 die erste LIVE – Tournee der DREI ??? - Sprecher oder das Erscheinen einer Jubiläumsfolge. Um dem Nostalgiefaktor der Fans gerecht zu werden, gab es zu diesen Folgen limitierte Picture – Vinyl – Schallplatten. Weitere Artikel, unter anderem ein DREI ??? – Computerspiel, sogenannte Fanboxen, bei denen in gewissen Abständen jeweils drei Folgen in einem Schubert herausgegeben werden und Aktionen wie ein Sprecher - Casting oder einen Songcontest für eine neue Titelmelodie steigerten den Bekanntheitsgrad. Beiträge im Fernsehen, Artikel in der Zeitung sowie die große Veranstaltung zum 25jährigen Jubiläum in der Color – Line - Arena in Hamburg, bei der 12.000 Fans kamen, sind für *EUROPA* wertvoller, als klassische Anzeigen zu schalten.

Durch die inoffizielle Werbung, die durch die Rundfunksendungen und die Sprecher in der Öffentlichkeit hervorgerufen wurde, steigerte *EUROPA* die Verkaufszahlen deutlich.

Jens Wawrzceck äußerte sich zu der *Master- Of – Chess* Tour.

„[...] für mich ist das auch eine Sache, die man nicht zu Tode reizen sollte. Für mich ist das dann auch abgeschlossen. Ich würde es ganz fatal fin-

---

<sup>101</sup> vgl. Anhang Abb.1

den, wenn man jetzt jedes Jahr mit einer neuen Folge auf Tour gehen würde. Da bin ich strikt dagegen.“<sup>102</sup>

Zumal sorgen die Fans selbst für Werbung. Mit ihren ausführlichen Fanseiten im Internet, organisierten Fantreffen, eigenen Fanartikeln, wie T-Shirts und sogenannten Hörbars, in denen einmal in der Woche ein Hörspielabend stattfindet, tragen sie zu einem nicht unbedeutenden Maße dazu bei, die Bekanntheit und die Präsenz zu steigern.

Der Eifer, den die Fans an den Tag legen, ist immens. Anhand der Internetseite *www.rocky-beach.com* lässt sich eindrucksvoll zeigen, welchen Stellenwert DIE DREI ??? im Leben der Fans eingenommen haben: zu finden sind ausführliche Interviews mit Produzenten, Sprechern und Autoren, sowie zahlreiche Umfragen, ein großes Forum, Hörspielmanuskripte und vieles mehr, das viel tiefgründiger geht als die offiziell von *EUROPA* eingerichtete Seite.

Prominente, wie *Bastian Pastewka* oder die Musikband *Fettes Brot* bekennen sich in der Öffentlichkeit als Anhänger der DREI ???. Dadurch nehmen sie Einfluss auf die erwachsene Zielgruppe. Gibt es ihnen doch Bestätigung, dass das Kinderhörspielhören ein Hobby ist, welches nicht peinlich ist, sondern einen hohen Kultfaktor besitzt.

Im Allgemeinen ist es Erwachsenen unangenehm zuzugeben, sie haben noch ein Kinderhobby. Die Tatsache, dass das Kinderbuch *Harry Potter* für Erwachsene einen besonderen Einband<sup>103</sup> bekam, zeigt, dass sich Erwachsene ungern in der Öffentlichkeit mit für Kinder gedachte Medien zeigen.

Laut der Produktmanagerin Corinna Wodrich zielt das Marketing Richtung Pressearbeit, also die redaktionelle Berichterstattung ab. Klassische Werbung zu schalten, könnte auch nur einen Teil der Hörer erreichen: entweder die 6-12jährigen Kinder oder die erwachsenen Fans. Somit kommen Zeitschriften wie *MickyMaus* oder *GEOLINO* für die Kleinen in Frage, *Intro* oder *NEON* für die Älteren.

Hier wurde erläutert, inwieweit die Produktionsfirma auf das Bedürfnis der Fans eingegangen ist. Im Folgenden wird nun untersucht, was ein

---

<sup>102</sup> vgl. Master Of Chess DVD1, Interview 2003

<sup>103</sup> vgl. Anhang Abb. 3



Fan eigentlich ist und wie die erwachsene Fangemeinde der DREI ??? zusammengestellt ist.

## 5.2 Gesellschaftliche Bedeutung: Die Fangemeinde

Die gesellschaftliche Bedeutung der Fankultur wird durch die Fans zum Ausdruck gebracht. Um die Besonderheit dieser Fankultur herauszustellen, wird zunächst eine allgemeine Einstufung vorgenommen, die einen Fan beschreibt.

Jede Fankultur zeichnet sich durch besondere Merkmale aus. In verschiedensten Bereichen treten Fankulturen auf, sei es beim Sport oder Musik, Film oder Kunst.

Im Folgenden werden vier verschiedene Typen einer Fangemeinde definiert.<sup>104</sup> Auf dieser Grundlage lassen sich die Fans der Serie DIE DREI ??? genauer beschreiben.

Ein Fan kann vier Stufen durchschreiten. Nach den Wissenschaftlern *Winter* und *Hepp* werden die Stufen folgendermaßen genannt: Novize, Tourist, Buff und Freak.

### 5.2.1 Die vier Stufen eines Fans

#### 1. Der Novize

Die *Novizen* sind Personen, die erste Erfahrungen mit dem zentralen Gegenstand der Fankultur gemacht haben. Diese Erfahrungen geschehen aus reiner Neugierde und müssen nicht zu einer langen Bindung an den Gegenstand führen. Oftmals wendet sich der *Novize* schnell wieder ab, da er aus mangelnder Kenntnis und dem Aufkommen von Desinteresse sich dieser Fankultur nicht zugehörig fühlt. Solche *Novizen* bezeichnet man jedoch nicht als Fan, da sie die weiteren Schritte nicht gehen. Der *Novize* ist ein interessierter Zuschauer, der zum zeitweiligen Mitglied einer Fankultur werden kann.

---

<sup>104</sup> vgl. Hepp 2009

## 2. Der Tourist

Der Tourist geht einen Schritt weiter. Er ist von Neugierde und Interesse motiviert der Fangemeinde beizutreten. Er konsumiert bereits intensiv die die Fankultur betreffenden Produkte und informiert sich zusätzlich über das Thema, z.B. in Fachzeitschriften. Der *Tourist* ist noch kein Experte auf dem Gebiet, besucht aber schon Veranstaltungen, bei denen er in Kontakt mit anderen Fans tritt.

## 3. Der Buff

Der *Buff* bildet den festen Kern jeder Fankultur. Er verfügt über Spezialwissen und kennt die einzelnen Elemente recht genau. Für ihn ist der Kontakt zu anderen Fans sehr wichtig, so kennen sich die *Bufs* häufig schon über Jahre hinweg. Die *Bufs* sind der Sammelleidenschaft verfallen und haben demzufolge eine große Kaufkraft. Oftmals verlassen sie die Ebene des Fan – Seins und werden selbst zu Produzenten des Gegenstandes. Dieses äußert sich durch Schreiben von Artikeln, vor allem aber durch Produzieren eigener Fanartikel, wie Filme oder Geschichten.

## 4. Der Freak

Die *Freaks* sind die kleinste und extremste Gruppe einer Fankultur. Sie verfügen über ein hohes fachspezifisches Wissen, welches mit einer zeitintensiven Auseinandersetzung des Gegenstandes einhergeht. Durch sie wird die Fangemeinschaft zusammengehalten, fällt doch die Pflege von Internetseiten und das Organisieren von Fantreffen in ihren Bereich. Die *Freaks* opfern fast ihre gesamte Freizeit ihrem Hobby.

Diese Einordnung soll nur als Leitfaden dienen. Sie lässt sich nicht allgemein für jede Fangemeinde anwenden, liefert aber einen guten Überblick. Die Grenzen zwischen einem *Touristen* oder *Novizen* einer Fankultur und dem regulären Rezipienten der reinen Konsumkultur verschwimmen zusehends. Es bleibt am Ende jedem selbst überlassen, sich als Fan oder als durchschnittlicher Nutzer des medialen Produktes zu sehen.

### 5.2.2 Die erwachsene Fangemeinde

Die erwachsenen Fans der DREI ??? sind im Durchschnitt nicht solche, die aktiv an Fantreffen oder Veranstaltungen teilnehmen. Die Fans haben nicht das Bedürfnis ihre Leidenschaft groß in der Öffentlichkeit bekannt zu geben. Zwar bekennen sich nun viel zu ihrem Hobby, dennoch bleiben die meisten stille Fans. Sie lassen sich als *Touristen* oder *Novizen*, die aber nicht nur kurzweilige Besucher sind, einordnen. Diese Fans hören die Serie aus privatem Vergnügen, das nicht nach außen hin artikuliert werden muss. Das ist auch einer der Hauptgründe, wieso die große Fangemeinde erst nach und nach ihr wahres Ausmaß zeigt. Viele wollen nicht mit anderen Hörern in Kontakt treten. Das Hörspiel ist die ganz persönliche Erinnerung an die eigene Kindheit. Vielmehr betreiben sie das Hören als Hobby ohne sich bewusst zu werden, dass aus dem puren Hören längst mehr geworden ist.

Seit einigen Jahren gibt es immer mehr Fans, die es in die Öffentlichkeit zieht, sei es durch die LIVE – Tourneen oder andere Veranstaltungen zu der Serie.

Die Fangemeinde teilt sich in die passiven und die aktiven Fans, die sich den vier Stufen zuordnen lassen. Die passiven Fans sehen die Serie als Entspannung und verweigern somit jegliche Bereitschaft, die mit Arbeit verbunden ist. Sie werden den Status eines *Bufs* oder *Freaks* nicht erreichen. Sie hören die Serie für sich privat und hegen kein großes Bedürfnis nach Merchandising – Artikeln oder nach weiteren Angeboten. Mit dem Erscheinen einer neuen Folge alle zwei Monate sind sie vollkommen zufrieden, hören sich jedoch meist die alten Folgen. Diese Fans passen nur bedingt in die Gruppen der *Novizen* oder *Touristen*. Da sich die meisten Hörer selbst gar nicht als großartigen Fan, sondern lediglich als Hörer empfinden.

Auf der anderen Seite gibt es die extremen Fans, die die Gemeinschaft der DREI ??? publik machen. Es sind die *Freaks*. Sie betreiben aufwändige Homepages, produzieren Fanhörspiele oder drehen Filme. Sogar einige Paare, die sich durch das Hobby kennen gelernt haben, nennen ihre Kinder Justus, Jonas oder gar Justus Jonas.

Selbst die Zuhörer, die sich nicht als besonders große Fans bezeichnen würden, haben über die Jahre hinweg ein großes Fachwissen aufgebaut, welches gerne als Diskussions- und Gesprächsstoff im Freundeskreis dient. Ohne zu wissen erhalten sie bereits den Status eines *Bufs*, jedoch ohne aktive Beteiligung in der Fangemeinde. Für viele wird das Hobby zur Gewohnheit ohne den Reiz zu verlieren. Es wird zu einem Teil des Lebens, dass aber kein Fan auch nur im Geringsten missen möchte.

Im Vergleich zu anderen Hobbys zählt hier nicht der zeitliche Aufwand, sondern die Bedeutung. Dieses bedeutet, dass Fans nicht einen Großteil ihrer Freizeit den DREI ??? widmen, sondern sie lediglich z.B. als Einschlafhilfe benutzen. Die große Bedeutung der Serie ist entscheidend für den Stellenwert im Alltag.

Viele Fans entdecken die Sammelleidenschaft. Verkauften sie doch damals ihre Sammlung leichtfertig auf dem Flohmarkt, so ist ihnen heute nichts lieber, als die Sammlung wieder zu komplettieren (vgl. Kapitel 4.3.1).

Für die alten Kassetten werden nun hohe Preise bezahlt. Einige Folgen, darunter die Folge 29 *Die drei ???: die Originalmusik*<sup>105</sup> erzielt als Schallplattenversion Preise weit über 200 Euro! Für viele Sammler kommt es auf die genaue Ausgabe an. Gibt es doch mehrere Editionen mit jeweils mehreren Auflagen. Merkmale wie gelbe Kassette mit sichtbaren Schrauben oder schwarze Kassette mit gelbem Aufkleber sind für einige Fans von großer Bedeutung.<sup>106</sup> Einige Raritäten, wie die Ausgabe, in der der Name von Jens Wawrzcek in der ersten Folge *Die drei ??? und der Superpapagei* falsch geschrieben wurde, erzielen heute Höchstpreise.

Die durch den Lizenzstreit verloren gegangene alte Musik wird mittlerweile bei den Fans als Schatz angesehen. Durch den Verlust wird sie nun umso wertvoller und entfacht viele Gespräche unter den Fans. Im Zusammenhang damit diskutieren sie über die Qualität der einzelnen Folgen. Zu erkennen ist hier, dass die Folgen 1 – 40 den unangefochtenen Kultstatus besitzen. Durch die neuen Vorlagen der *Crimebuster*-serie (vgl. Kapitel 3.5.), verlor die Serie an Qualität. Die Fans sehen die Folgen 41 – 70 als Zwischentief an, bevor sich die Serie ab der Folge 71

---

<sup>105</sup> Aufgrund des Rechtsstreites um die Musik, gibt es die Folge heute in einer komplett neu abgemischten Fassung.

<sup>106</sup> vgl. Anhang Abb. 4

bis zur heutigen wieder erholt hat. Es gibt über alle 130 Folgen verteilt gute und schlechte, doch ist sich die Mehrheit der Fans mit der oben genannten Zuordnung einig.

Seitens *EUROPA* wird der Kultfaktor in Form von LIVE – Hörspielen mit den drei Sprechern gewürdigt.

### 5.2.3 LIVE Veranstaltungen

Dass *EUROPA* diese Veranstaltungen nicht uneigennützig und nur den Fans zuliebe macht, ist offensichtlich. Dennoch war die Idee ein LIVE – Hörspiel vor Publikum vorzuführen nicht von *EUROPA* initiiert. Der Wunsch, dass die Fans gerne einmal die Studiosituation eines Hörspiels erleben möchten, erreichte die drei Sprecher. Diese hegten ihrerseits den Wunsch ihre Fans kennen zu lernen. So setzten sie es in die Tat um und trugen bei den Verantwortlichen bei *EUROPA* den Wunsch vor, ein DREI ??? – Hörspiel live vor Publikum vorzutragen.

Daraus entstand 2002 *Master Of Chess*, eine Folge, die nur für das LIVE – Programm geschrieben wurde. Die Umsetzung sollte so erfolgen, dass die Studioatmosphäre auf die Bühne transportiert wird.

[...] „so ist auch diese ganze Konzeption der Show. Es gibt kein Bühnenbild, es steht jede Menge Gerümpel auf der Bühne, ganz bewusst. Es soll einfach diese Studioatmosphäre auf die Bühne transportiert werden. Wenn eine Panne passiert: jemand verliert sich, die Seite fällt runter, etc... es wird wiederholt, so wie im Studio.“<sup>107</sup>

(Corinna Wodrich)

Die Show wurde sehr gut von den Fans angenommen. Schnell wurde deutlich: so etwas muss wiederholt werden.

Doch hier handelt es sich um ein Kultthema, so etwas muss behutsam angepackt werden. Die Schwierigkeit seitens *EUROPA* lag nun dabei, die Balance zwischen der Befriedigung der Fans und dem nicht Überfrachten des Kults zu finden. So dürfen die Fans nicht den Eindruck haben, *EUROPA* wolle sich nur bereichern und der Kult sei ihnen egal. Einige

---

<sup>107</sup> Interview Corinna Wodrich; aus: *Master Of Chess Bonus - DVD*, 2003

kritische Stimmen erkennen den wirtschaftlichen Gedanken und verweigern jegliche Annahme dieser zusätzlichen Angebote. Dazu zählen das Kaufen einiger Merchandising – Artikel, die es im Zeitraum der Tourneen gibt und das Besuchen dieser Veranstaltungen.

Schon 2004 gab es anlässlich des 25jährigen Jubiläums wieder eine einmalige Show vor 12.000 Personen. Dadurch wanderte das Thema DIE DREI ??? durch die gesamte Presse. Das Phänomen der Kassettenkinder erreichte die Tagesschau, die einen Bericht darüber sendete. Die Nachfrage weiterer Shows bestand seitens der Fans, doch *EUROPA* reagierte erst 2009 mit einer im Herbst stattfindenden Tour zum 30jährigen Jubiläum mit der Klassikerfolge *Die drei ??? und der seltsame Wecker*. Schon jetzt ist die Tour komplett ausverkauft.<sup>108</sup>

Eingeführt wurden sogenannte Record – Release – Partys, bei denen die neuen Folgen vor Erscheinen im Handel vorgeführt werden. Die drei Sprecher sind anwesend und beantworten den Fans Fragen. Solche Treffen bieten den Fans die Möglichkeit mit den Helden ihrer Kindheit Kontakt aufzunehmen.

An einigen Abenden in der Woche veranstalten einige Bars Hörspielabende: ein bis zwei DIE DREI ??? – Folgen werden abgespielt, während die Besucher andächtig lauschen.

Auf der zum zweiten Mal stattfindenden Hörspielmesse 2009 in Hamburg trafen sich viele Fans, um gemeinsam über ihr Hobby zu sprechen. Neben Marken wie *EUROPA* wurde der Avantgarde eine große Ausstellungsfläche eingeräumt: damit wird versucht die Kassettenkinder auch an moderne Hörspiele heranzuführen.

Durch LIVE – Veranstaltungen mit den Sprechern entsteht für die Fans eine neue Art der Unterhaltung: Zwischen Gesehenem und Gehörtem entsteht eine gewisse Komik, verkörpern die drei Sprecher doch in keiner Weise ihre Protagonisten der Serie. Diese Ironisierung der Serie gab es früher nicht, dort wurde sie ernst genommen. Das heißt nicht, dass sie heute nicht auch noch ernst genommen wird, doch kommt der Aspekt der Komik und Ironie hinzu, vor allem, wenn man ein Hörspiel für eine Bühnenshow konzipiert.

---

<sup>108</sup> vgl. [www.natuerlichvoneuropa.de](http://www.natuerlichvoneuropa.de) ; neue Zusatztermine zu der ausverkauften Tournee, Letzter Zugriff am 10.08.2009

### 5.2.4 Fanprojekte

Als reines Fanprojekt gestartet, zieht das Vollplaybacktheater durch die ganze Bundesrepublik. Ihr Konzept zu Kinderhörspielen, vorwiegend zu den DREI ???, eine Vollplaybackshow aufzuführen, funktioniert wunderbar. Werden hierbei die drei Detektive auf eine liebevolle Art parodiert, bleibt kein Auge des Zuschauers trocken.

1997 in Wuppertal gegründet, wurde die erste Show *Die drei ??? und das Geheimnis der Särge* 20 Mal aufgeführt, statt wie geplant nur drei Mal. Die Gruppe erhielt bereits den Publikumspreis des Bergischen Kabarett- und Satirepreises. Die zweite Inszenierung *Die drei ??? und der Superpapagei* wurde bereits als deutschlandweite Tournee konzipiert. 2001 wurde das Theater von *EUROPA* gefragt, ob es eine Show zu der gerade erschienenen 100. Folge aufführen könne.

2009 wurde die Theatergruppe mit dem HÖRSPIELER des Jahres 2009 für ihren unermüdlichen Einsatz zur Verbreitung des Kults um Hörspiele ausgezeichnet.

Viele weitere Produktionen seitens der Fans existieren bereits. Einige Vollplaybackfilme, sowie jeder Menge selbstgemachter Hörspiele zu den DREI ??? existieren. Die Austauschplattform ist das Internet. Dort erfährt man alles und ist erstaunt über den Ideenreichtum der Fans. Es gibt Rätsel, Plakate, Zeichnungen, Wohnraumdesign, Autodesign, Lampen und vieles mehr. Anhand der zum Teil schwierigen Rätsel, die jede Menge Spezialwissen abverlangen, lässt sich eine intensive Auseinandersetzung der Fans mit der Serie erkennen.

## 6 Schlussbetrachtung

In dieser Arbeit wurde die Kinderhörspielserie DIE DREI ??? in Hinblick auf die Faszination, die sie bei erwachsenen Rezipienten auslöst, untersucht. Die gewonnenen Erkenntnisse erklärten das Phänomen der DREI ???. Die unerwartete Entwicklung, dass aus den Hörern der 80er Jahre heute eine große Fangemeinde geworden ist, ist keiner geschickten Marketingstrategie zuzuschreiben. Vielmehr entwickelte sich die Serie durch viele unvorhersehbare Ereignisse, die Teils *EUROPA* und Teils die Fangemeinde zu verantworten haben. Die zu Beginn kuriose Tatsache, wieso erwachsene Rezipienten Kinderhörspiele hören, wurde durch die hier stattfindenden Untersuchungen verständlich.

Es ist deutlich geworden, dass DIE DREI ??? durch diese unerwartete Entwicklungen zu der heutigen erfolgreichen Serie avancierte. Hierzu zählt die Tatsache, dass die Sprecher einen heute sehr wichtigen Teil des Kults ausmachen.

Die Serie hebt sich durch die liebevoll gezeichneten Charaktere, die spannenden und gruseligen Fälle und die originellen Schauplätze aus der Masse ab.

Die Untersuchungen ergaben, dass die mediale Kindheit der 80er Jahre Begründer der heutigen Fankultur ist. Aus den damaligen Hörern wurden Fans.

Das Phänomen wurde geklärt, sowie das Entstehen des Kults um die Serie beschrieben.

Der um die Serie entstandene Kult wird von den Fans hoch geschätzt und seitens *EUROPA* weiter bewahrt. Bisher ist eine Zerstörung des Kults durch eine Verkommerzialisierung des Produktes nicht abzusehen. Doch Spekulationen lassen vermuten, dass der wirtschaftliche Faktor der Firma *EUROPA* überwiegt und somit den Kult zerstören würde. Aus den Auswertungen dieser Arbeit lässt sich dennoch ableiten, dass die alten Folgen aus der Kindheit bei den Kassettenkindern für Lebzeiten Kultstatus genießen werden.

Die Vermutung, dass es die Kassettenkinder waren, die Ende der 90er Jahre dem Kinderhörspielsektor große Umsätze bescherten, bewahrheitet sich. Zusammen mit der zweiten großen Käuferschicht der Eltern, entwickelte sich der Hörspielsektor erneut zu einem lukrativen Markt.



Ein Blick in die Zukunft scheint ungewiss: Wie lange wird es DIE DREI ??? noch geben? Sicher ist, dass die Sprecher aufhören werden, bevor sie als junge Ermittler absolut unglaublich klingen. Diese Aussage lässt aber hoffen, dass es die Serie mit Sicherheit noch einige Jahre geben wird.

Ist das Phänomen der Kassettenkinder nur eine kurzzeitige Erscheinung? Sind die Kassettenkinder gerade in einer Zeit des Wiederentdeckens der Kindheit? Die Tatsache, dass sich dieses Phänomen schon seit mehr als 10 Jahren hält, legt nahe, dass der Reiz Kinderhörspielen zu lauschen, nicht vergehen wird. Schaffen es die Kassettenkinder die Hörspielkultur an ihre Kinder weiterzugeben, oder wird über kurz oder lang das Kinderhörspiel aus dem Kinderzimmer verschwinden und endgültig neue Medien, wie der Computer, den Siegeszug antreten?

Die Zukunft bleibt ungewiss, doch wird das Medium Kassetten bald endgültig verschwinden. Ob mit ihr auch das Kinderhörspiel soll nicht zu hoffen gewagt werden.

Das Erfolgsrezept der DREI ??? hält nun 30 Jahre an, ohne dass der Kult in eine Kommerzialisierung abgeleitet. Da die Serie durch einige nicht vorhersehbare Entwicklungen bislang standgehalten ist, bleibt zu hoffen es gelingt ihr noch viele weitere Jahre.

---

## Literaturverzeichnis

### **Selbstständige Literatur**

**Akstinat**, Björn: Das ABC der drei Fragezeichen. Hannover 2008

**Bastian**, Annette: Das Erbe der Kassettenkinder: Ein spezial gelagerter Sonderfall. Brühl 2003

**Brockhaus**, Enzyklopädie in 30 Bänden, 2008

**Böckelmann**, Angelika: Hörspiele für Kinder. Kinderliteratur als Vorlage für Hörspiele – Otfried Preußler als Autor – Bewertungskriterien, Lesen und Medien. 2002

**Eimeren**, Birgit van/ Riddler, Christa Maria: Trends in der Nutzung und Bewertung der Medien 1970 bis 2005. In: Media Perspektiven: 10 / 2005

**Fritsche**, Yvonne: Moderne Orientierungsmuster: Inflation am Wertehimmel. In 13. Shellstudie. 2000

**GfK** Buchmarktforschung: Verbraucherstudie Hörbücher 2008

**Hansen**, Leo/Manzke, Gerd: Hexen und Monster im Kinderzimmer. Ergebnisse einer Befragung zum Gebrauch von Kinderhörspielkassetten. Spiele zum Hören. Remscheid 1993

**Hasubek**, Peter: Die Detektivgeschichte für junge Leser. Bad Heilbrunn 1974

**Heidtmann**, Horst, ekz-Medien-Info, Reutlingen, Heft 7, 1999, S.3 – 5; Heft 8, 1999, S. 3 – 6 und Heft 9, 1999, S.3-4

**Heidtmann, Horst:** Hörmedien im Trend: Aktuelle Entwicklungen auf dem Kindertonträgermarkt. In: medien praktisch, H. 3, 200, S. 52-56

**Heidtmann, Horst:** Kinder hören mehr: Tonträgermarkt legt weiter zu. In: Bulletin Jugend + Literatur, H. 9, 2001. S. 11-14

**Heidtmann, Horst:** Krimi – Hörspielserien sind Kult: Eine Marktübersicht. In: Auf heißer Spur in allen Medien: Kinder- und Jugendkrimis zum Lesen, Hören, Sehen und Klicken. Juventa 2002, S. 107-117

**Hengst, Heinz/König, Johann-Günther et al.:** Babysitter aus der Konserve. Über Tonkassetten und Schallplatten für Kinder. In: Pädagogik extra Nr. 11. 1977, S. 23 ff

**Hepp, Andreas/ Winter, Rainer:** Cultural Studies und Medienanalyse 3. Auflage. 2009

**Husserl, Edmund:** Phänomenologie der Lebenswelt. Ausgewählte Texte 2. Ditzingen 1986

**Klippert, Werner:** Elemente des Hörspiels. Stuttgart 1977

**Ladler, Karl:** Hörspielforschung. Wiesbaden 2001

**Lange, Günter:** Krimi – Analyse eines Genres. In: Beiträge Jugendliteratur und Medien, 13. Beiheft, 2002, S. 8ff

**Piaget, Jean:** Psychologie der Intelligenz. Zürich 1947

**Rogge, Jan-Uwe:** Medienverbund und Umwelt. Medienbiographie und Lebensgeschichte. In: Information und Jugendliteratur und Medien. Jugendschriften-Warte. Heft 4, 1981

**Rogge, Jan-Uwe:** Kinder können fernsehen: vom sinnvollen Umgang mit dem Medium , Reinbek 1990

**Rogge**, Jan-Uwe/Rogge, Regine: Zuhören macht Spaß: Die besten Kassetten und CDs, Hörclubs für Kids, Tipps zum Selbermachen, Reinbek 1999

**Schöning**, Klaus: Die Technik - ein Instrument der Akustischen Kunst. In: Musik und Technik. Mainz 1996

**Schaarschmidt**, Peter: Die Kindersendungen des Hörfunks. In: Der Deutschunterricht. Heft 1, 1975, S. 110 ff

**Weber**, Wibke: Strukturtypen des Hörspiels, erläutert am Kinderhörspiel des öffentlich - rechtlichen Rundfunks seit 1970. Frankfurt a.M. 1997

**Gess**, Nicola/Schreiner, Florian et al.: Hörstürze. Akustik und Gewalt im 20. Jahrhundert, 2005

### **Unselbstständige Literatur**

**Hörbücher** - das unabhängige Hörbuchmagazin. Ausgabe 05/2009, falkemedia e. K.

### **Internetquellen**

**Augsburger Allgemeine**: Die Rückkehr der Kassettenkinder,  
[http://www.augsburger-allgemeine.de/Home/Nachrichten/Wirtschaft/Artikel,-Die-Rueckkehr-der-Kassettenkinder-\\_arid,1661280\\_regid,2\\_puid,2\\_pageid,4557.html#null](http://www.augsburger-allgemeine.de/Home/Nachrichten/Wirtschaft/Artikel,-Die-Rueckkehr-der-Kassettenkinder-_arid,1661280_regid,2_puid,2_pageid,4557.html#null)  
15.05.2009

**Prof. Dr. Beurmann**, Andreas/ Körting, Heikedine: Interview vom 22.11.2002,  
[http://www.rocky-beach.com/special/h\\_koerting/koerting\\_heikedine2002.html](http://www.rocky-beach.com/special/h_koerting/koerting_heikedine2002.html)  
10.04.2009

**Definition Hörspiel:**

<http://www.hoerspiel.com/geschichte-hoerspiel/definition-hoerspiel>  
04.06.2009

**EUROPA** – Firmengeschichte:

[http://www.natuerlichvoneuropa.de/area\\_europa/index.php?screen=content.detail&fid=129&mpid=139825&pfid=135](http://www.natuerlichvoneuropa.de/area_europa/index.php?screen=content.detail&fid=129&mpid=139825&pfid=135)  
15.04.2009

**Fischer**, Stefan: Interview

<http://www.medienbewusst.de/musik-und-hoerbuecher/20090614/ein-blick-hinter-die-kulissen-des-hoerspiels.html>

**Güttel**, Irena: Justus Jonas mag keine Punk – Rock,

<http://www.stern.de/kultur/buecher/2-oliver-rohrbeck-justus-jonas-mag-keinen-punk-rock-513601.html>  
20.05.2009

**Güttel**, Irena: Generation ???

<http://www.stern.de/kultur/buecher/fan-kult-generation--514320.html>  
20.05.2009

**Hoffmann**, Sabine: Der Herr der drei ???,

<http://www.spiegel.de/unispiegel/wunderbar/0,1518,163901,00.html>  
21.05.2009

**Hörspielskripte:**

<http://www.rocky-beach.com/hoerspiel/skript/skript.html>

10.04.2009

**Körting**, Heikedine: Interview vom 26.10.2001,

[http://www.rocky-](http://www.rocky-beach.com/special/h_koerting/koerting_heikedine2001.html)

[beach.com/special/h\\_koerting/koerting\\_heikedine2001.html](http://www.rocky-beach.com/special/h_koerting/koerting_heikedine2001.html);

10.04.2009

**Mannheim**, Charlotte: „Wir übernehmen jeden Fall“ – Die Geschichte der drei ???

[http://www.medienbewusst.de/musik-und-](http://www.medienbewusst.de/musik-und-hoerbuecher/20090111/wir-uebernehmen-jeden-fall-die-geschichte-der-drei-fragezeichen.html)

[hoerbuecher/20090111/wir-uebernehmen-jeden-fall-die-geschichte-der-drei-fragezeichen.html](http://www.medienbewusst.de/musik-und-hoerbuecher/20090111/wir-uebernehmen-jeden-fall-die-geschichte-der-drei-fragezeichen.html)

10.05.2009

**Meierhenrich**, Nova: Nova und die drei Fragezeichen,

[http://www.bunte.de/meinung/blogs/nova-meierhenrich/kindheits-](http://www.bunte.de/meinung/blogs/nova-meierhenrich/kindheits-kult_aid_4356.html)  
[kult\\_aid\\_4356.html](http://www.bunte.de/meinung/blogs/nova-meierhenrich/kindheits-kult_aid_4356.html)

05.07.2009

**Schultz**, Stefan: Die Pubertätsleiden der „Drei ???“,

<http://www.spiegel.de/wirtschaft/0,1518,630309,00.html>

17.05.2009

**weitere Internetseiten:**

[www.diedreifragezeichen.de](http://www.diedreifragezeichen.de); 11.08.2009

[www.natuerlichvoneuropa.de](http://www.natuerlichvoneuropa.de); 11.08.2009

[www.rocky-beach.com](http://www.rocky-beach.com); 11.08.2009

<http://diehoerspiel.radio.de/>; 05.07.2009

<http://www.diehoerspiel.de/>; 05.07.2009

**Weitere Quellen****TV:**

**SternTV**, RTL: Sendung vom 31.10.2007: Die Sprecher zu Gast bei Günther Jauch

**Wetten, dass...!**, ZDF vom 13.11.1999; Pastewka, Bastian: Die ersten 40 Folgen der DREI ???

**Harald Schmidt – Show**, Sat1: Pastewka mit der Folge 101“...und das Hexenhandy“, 2001

**DVD:**

**DIE DREI ???:** Master Of Chess - Live & On The Road, EUROPA 2003

**DIE DREI ???:** und der Super-Papagei – Live, EUROPA 2004

**Schriftlich:**

**Wodrich**, Corinna: E-Mail Auskunft am 15.07.2009

## Medienverbundartikel

### Bücher:

Alle Bücher sind im Franckh- bzw. heute Franck-Kosmos-Verlag in Stuttgart unter dem Autorennamen Alfred Hitchcock erschienen. Der tatsächliche Autor der jeweiligen Folge wird in der Klammer nach dem Titel angegeben.

1. Die drei ??? und das Gespensterschloß (1968 Arthur, Robert)
2. Die drei ??? und die flüsternde Mumie (1968 Arthur, Robert)
3. Die drei ??? und der Fluch des Rubins (1970 Arthur, Robert)
4. Die drei ??? und der seltsame Wecker (1973 Arthur, Robert)
5. Die drei ??? und der sprechende Totenkopf (1971 Arthur, Robert)
6. Die drei ??? und der lachende Schatten (1971 Arden, William)
7. Die drei ??? und die schwarze Katze (1971 Arden, William)
8. Die drei ??? und der Super-Papagei (1972 Arthur, Robert)
9. Die drei ??? und der unheimliche Drache (1972 West, Nick)
10. Die drei ??? und der verschwundene Schatz (1973 Arthur, Robert)
11. Die drei ??? und die Geisterinsel (1973 Arthur, Robert)
12. Die drei ??? und der rasende Löwe (1974 West, Nick)
13. Die drei ??? und der Teufelsberg (1974 Arden, William)
14. Die drei ??? und der grüne Geist (1975 Arthur, Robert)
15. Die drei ??? und die singende Schlange (1975 Carey, M. V.)
16. Die drei ??? und die rätselhaften Bilder (1976 Arden, William)
17. Die drei ??? und das Bergmonster (1976 Carey, M. V.)
18. Die drei ??? und der Phantomsee (1977 Arden, William)
19. Die drei ??? und der Zauberspiegel (1977 Carey, M. V.)
20. Die drei ??? und die gefährliche Erbschaft (1978 Arden, William)
21. Die drei ??? und der Karpatenhund (1977 Carey, M. V.)
22. Die drei ??? und die flammende Spur (1979 Carey, M. V.)
23. Die drei ??? und der tanzende Teufel (1979 Arden, William)
24. Die drei ??? und die Silbermine (1980 Carey, M. V.)
25. Die drei ??? und das Aztekenschwert (1980 Arden, William)
26. Die drei ??? und die silberne Spinne (1981 Arthur, Robert)
27. Die drei ??? und der magische Kreis (1981 Carey, M. V.)
28. Die drei ??? und der Doppelgänger (1982 Arden, William)



- 
30. Die drei ??? und das Riff der Haie (1982 Arden, William)
  31. Die drei ??? und das Narbengesicht (1982 Carey, M. V.)
  32. Die drei ??? und der Ameisenmensch (1983 Carey, M. V.)
  33. Die drei ??? und die bedrohte Ranch (1983 Carey, M. V.)
  34. Die drei ??? und der rote Pirat (1984 Arden, William)
  35. Die drei ??? der Höhlenmensch (1984 Carey, M. V.)
  36. Die drei ??? und der heimliche Hehler (1985 Carey, M. V.)
  37. Die drei ??? und der Super-Wal (1985 Brandel, Marc)
  38. Die drei ??? und die Perlenvögel (1986 Brandel, Marc)
  39. Die drei ??? und der unsichtbare Gegner (1986 Carey, M. V.)
  40. Die drei ??? und der Automarder (1987 Arden, William)
  41. Die drei ??? und das Volk der Winde (1987 Estes, Rose)
  42. Die drei ??? und der weinende Sarg (1988 Stine, Megan)
  43. Die drei ??? und der höllische Werwolf (1988 Carey, M. V.)
  44. Die drei ??? und der gestohlene Preis (1988 Brandel, Marc)
  45. Die drei ??? und das Gold der Wikinger (1989 Arden, William)
  46. Die drei ??? und der schrullige Millionär (1989 Carey, M. V.)
  47. Die drei ??? und die Comic-Diebe (1990 McCay, William)
  48. Die drei ??? und die gefährlichen Fässer (1990 Stone, G. H.)
  49. Die drei ??? und der giftige Gockel (1990 Stine, Megan & Stine, William)
  50. Die drei ??? und die Automafia (1991 Arden, William)
  51. Die drei ??? und die Musikpiraten (1991 Stone, G. H.)
  52. Die drei ??? und der verschwundene Filmstar (1991 Stine, Megan & Stine, William)
  53. Die drei ??? und der riskante Ritt (1990 Brandel, Marc)
  54. Die drei ??? : Gekaufte Spieler (1992 Stine, Megan & Stine, William)
  55. Die drei ??? : Gefahr im Verzug (1992 Lerangis, Peter)
  56. Die drei ??? : Angriff der Computer-Viren (1992 Stone, G. H.)
  57. Die drei ??? : Tatort Zirkus (1993 Henkel-Waidhofer, B. J.)
  58. Die drei ??? und der verrückte Maler (1993 Henkel-Waidhofer, B. J.)
  59. Die drei ??? : Giftiges Wasser (1993 Henkel-Waidhofer, B. J.)
  60. Die drei ??? : Dopingmixer (1994 Henkel-Waidhofer, B. J.)
  61. Die drei ??? und die Rache des Tigers (1994 Henkel-Waidhofer, B. J.)
  62. Die drei ??? : Spuk im Hotel (1994 Henkel-Waidhofer, B. J.)
  63. Die drei ??? : Fußball-Gangster (1995 Henkel-Waidhofer, B. J.)

64. Die drei ???: Geisterstadt (1995 Henkel-Waidhofer, B. J.)
65. Die drei ???: Diamantenschmuggel (1995 Henkel-Waidhofer, B. J.)
66. Die drei ??? und die Schattenmänner (1995 Henkel-Waidhofer, B. J.)
67. Die drei ???: Geheimnis der Särge (1996 Henkel-Waidhofer, B. J.)
68. Die drei ???: Schatz im Bergsee (1996 Henkel-Waidhofer, B. J.)
69. Die drei ???: Späte Rache (1996 Henkel-Waidhofer, B. J.)
70. Die drei ???: Schüsse aus dem Dunkel (1996 Henkel-Waidhofer, B. J.)
71. Die drei ???: Die verschwundene Seglerin (1996 Henkel-Waidhofer, B. J.)
72. Die drei ???: Dreckiger Deal (1996 Henkel-Waidhofer, B. J.)
73. Die drei ???: Poltergeist (1997 Marx, André)
74. Die drei ??? und das brennende Schwert (1997 Marx, André)
75. Die drei ???: Die Spur des Raben (1997 Marx, André)
76. Die drei ???: Stimmen aus dem Nichts (1997 Minninger, André)
77. Die drei ???: Pistenteufel (1997 Nevis, Ben)
78. Die drei ???: Das leere Grab (1997 Marx, André)
79. Die drei ???: Im Bann des Voodoo (1999 Minninger, André)
80. Die drei ???: Geheimsache UFO (1998 Marx, André)
81. Die drei ???: Verdeckte Fouls (1998 Nevis, Ben)
82. Die drei ???: Die Karten des Bösen (1998 Minninger, André)
83. Die drei ???: Meuterei auf hoher See (1999 Marx, André)
84. Die drei ???: Musik des Teufels (1999 Marx, André)
85. Die drei ???: Feuerturm (1999 Nevis, Ben)
86. Die drei ???: Nacht in Angst (1999 Marx, André)
87. Die drei ???: Wolfsgesicht (1999 Fischer, Katharina)
88. Die drei ???: Vampir im Internet (1999 Minninger, André)
89. Die drei ???: Tödliche Spur (1999 Marx, André)
90. Die drei ???: Der Feuerteufel (1999 Marx, André)
91. Die drei ???: Labyrinth der Götter (2000 Marx, André)
92. Die drei ???: Todesflug (2000 Nevis, Ben)
93. Die drei ??? und das Geisterschiff (2000 Marx, André)
94. Die drei ???: Das schwarze Monster (2000 Marx, André)
95. Die drei ???: Botschaft von Geisterhand (2000 Marx, André)
96. Die drei ??? und der rote Rächer (2000 Fischer, Katharina)
97. Die drei ???: Insektenstachel (2001 Minninger, André)
98. Die drei ???: Tal des Schreckens (2001 Nevis, Ben)

- 
99. Die drei ???: Rufmord (2001 Minninger, André)
  100. Die drei ???: Toteninsel (2001 Marx, André)
  101. Die drei ???: Das Hexenhandy (2001 Minninger, André)
  102. Die drei ???: Doppelte Täuschung (2001 Marx, André)
  103. Die drei ???: Das Erbe des Meisterdiebs (2002 Marx, André)
  104. Die drei ???: Gift per E-Mail (2002 Nevis, Ben)
  105. Die drei ??? und der Nebelberg (2002 Marx, André)
  106. Die drei ???: Der Mann ohne Kopf (2002 Minninger, André)
  107. Die drei ??? und der Schatz der Mönche (2002 Nevis, Ben)
  108. Die drei ???: Die sieben Tore (2002 Marx, André)
  109. Die drei ???: Gefährliches Quiz (2003 Sonnleitner, Marco)
  110. Die drei ???: Panik im Park (2003 Sonnleitner, Marco)
  111. Die drei ???: Die Höhle des Grauens (2003 Nevis, Ben)
  112. Die drei ???: Schlucht der Dämonen (2003 Sonnleitner, Marco)
  113. Die drei ???: Das Auge des Drachen (2003 Marx, André)
  114. Die drei ???: Die Villa der Toten (2003 Marx, André)
  115. Die drei ???: Auf tödlichem Kurs (2004 Nevis, Ben)
  116. Die drei ???: Codename: Cobra (2004 Sonnleitner, Marco)
  117. Die drei ???: Der finstere Rivale (2004 Marx, André)
  118. Die drei ???: Das düstere Vermächtnis (2004 Nevis, Ben)
  119. Die drei ???: Der geheime Schlüssel (2004 Marx, André)
  120. Die drei ???: Der schwarze Skorpion (2004, Sonnleitner, Marco)
  121. Die drei ???: Spur ins Nichts (2005, Marx, André)
  122. Die drei ??? und der Geisterzug (2005, Vollenbruch, Astrid)
  123. Die drei ???: Fußballfieber (2005, Sonnleitner, Marco)
  124. Die drei ???: Geister – Canyon (2005, Nevis, Ben)
  125. Die drei ???: Feuermond (2005, Marx, André)
  126. Die drei ???: Schrecken aus dem Moor (2005, Sonnleitner, Marco)
  127. Die drei ???: Schwarze Madonna (2006, Vollenbruch, Astrid)
  128. Die drei ???: Schatten über Hollywood (2006, Vollenbruch, Astrid)
  129. Die drei ???: SMS aus dem Grab (2006, Nevis, Ben)
  130. Die drei ???: Fluch des Drachen (2006, Marx, André)
  131. Die drei ???: Haus des Schreckens (2006, Sonnleitner, Marco)
  132. Die drei ???: Spuk im Netz (2006, Vollenbruch, Astrid)
  133. Die drei ???: Fels der Dämonen (2007, Sonnleitner, Marco)
  134. Die drei ???: Der tote Mönch (2007, Sonnleitner, Marco)

135. Die drei ???: Fluch des Piraten (2007, Nevis, Ben)
136. Die drei ??? und das versunkene Dorf (2007, Marx, André)
137. Die drei ???: Pfad der Angst (2007, Vollenbruch, Astrid)
138. Die drei ???: Die geheime Treppe (2007, Sonnleitner, Marco)
139. Die drei ???: Geheimnis der Diva (2008, Vollenbruch, Astrid)
140. Die drei ???: Stadt der Vampire (2008, Sonnleitner, Marco)
141. Die drei ??? und die Fußballfalle (2008, Sonnleitner, Marco)
142. Die drei ???: Tödliches Eis (2008, Erlhoff, Kari)
143. Die drei ??? und die Poker – Hölle (2008, Sonnleitner, Marco)
144. Die drei ???: Zwillinge der Finsternis (2008, Sonnleitner, Marco)
145. Die drei ???: Die Rache der Samurai (2009, Nevis, Ben)
146. Die drei ???: Der Biss der Bestie (2009, Erlhoff, Kari)
147. Die drei ???: Grusel auf Campbell Castle (2009, Sonnleitner, Marco)
148. Die drei ??? und die feurige Flut (2009, Erlhoff, Kari)
149. Die drei ???: Der namenlose Gegner (2009, Erlhoff, Kari)
150. Die drei ???: Schwarze Sonne (2009, Sonnleitner, Marco)

### Hörspiele:

Alle Hörspiele sind bei *Miller International/EUROPA* bzw. *BMG Deutschland GmbH/EUROPA* in Quickborn unter dem Autorennamen Alfred Hitchcock (einschl. Folge 120) erschienen.

Die Produzenten sind: Heikedine Körting, Hans Beurmann und André Minninger. Die Jahreszahlen, die in Klammern hinter den Titeln stehen, beziehen sich auf das Erscheinungsdatum der Kassetten (MCs).

1. Die drei ??? und der Super-Papagei (1979)
2. Die drei ??? und der Phantomsee (1979)
3. Die drei ??? und der Kapartenhund (1979)
4. Die drei ??? und die schwarze Katze (1979)
5. Die drei ??? und der Fluch des Rubins (1979)
6. Die drei ??? und der sprechende Totenkopf (1979)
7. Die drei ??? und der unheimliche Drache (1979)
8. Die drei ??? und der grüne Geist (1979)
9. Die drei ??? und die rätselhaften Bilder (1979)

10. Die drei ??? und die flüsternde Mumie (1980)
11. Die drei ??? und das Gespensterschloss (1980)
12. Die drei ??? und der seltsame Wecker (1980)
13. Die drei ??? und der lachende Schatten (1980)
14. Die drei ??? und das Bergmonster (1980)
15. Die drei ??? und der rasende Löwe (1980)
16. Die drei ??? und der Zauberspiegel (1980)
17. Die drei ??? und die gefährliche Erbschaft (1980)
18. Die drei ??? und die Geisterinsel (1980)
19. Die drei ??? und der Teufelsberg (1980)
20. Die drei ??? und die flammende Spur (1980)
21. Die drei ??? und der tanzende Teufel (1980)
22. Die drei ??? und der verschwundene Schatz (1981)
23. Die drei ??? und das Aztekenschwert (1981)
24. Die drei ??? und die silberne Spinne (1981)
25. Die drei ??? und die singende Schlange (1981)
26. Die drei ??? und die Silbermine (1981)
27. Die drei ??? und der magische Kreis (1981)
28. Die drei ??? und der Doppelgänger (1982)
29. Die drei ??? und die Originalmusik (1982)
30. Die drei ??? und das Riff der Haie (1982)
31. Die drei ??? und das Narbengesicht (1983)
32. Die drei ??? und der Ameisenmensch (1983)
33. Die drei ??? und die bedrohte Ranch (1983)
34. Die drei ??? und der rote Pirat (1984)
35. Die drei ??? und der Höhlenmensch (1984)
36. Die drei ??? und der Super-Wal (1985)
37. Die drei ??? und der heimliche Hehler (1985)
38. Die drei ??? und der unsichtbare Gegner (1986)
39. Die drei ??? und die Perlenvögel (1986)
40. Die drei ??? und der Automarder (1986)
41. Die drei ??? und das Volk der Winde (1987)
42. Die drei ??? und der weinende Sarg (1987)
43. Die drei ??? und der höllische Werwolf (1988)
44. Die drei ??? und der gestohlene Preis (1988)
45. Die drei ??? und das Gold der Wikinger (1989)

- 
46. Die drei ??? und der schrullige Millionär (1989)
  47. Die drei ??? und der giftige Gockel (1989)
  48. Die drei ??? und die gefährlichen Fässer (1989)
  49. Die drei ??? und die Comic-Diebe (1990)
  50. Die drei ??? und der verschwundene Filmstar (1991)
  51. Die drei ??? und der riskante Ritt (1991)
  52. Die drei ??? und die Musikpiraten (1991)
  53. Die drei ??? und die Automafia (1991)
  54. Die drei ???: Gefahr im Verzug (1992)
  55. Die drei ???: Gekaufte Spieler (1992)
  56. Die drei ???: Angriff der Computerviren (1992)
  57. Die drei ???: Tatort Zirkus (1994)
  58. Die drei ??? und der verrückte Maler (1994)
  59. Die drei ???: Giftiges Wasser (1994)
  60. Die drei ???: Dopingmixer (1994)
  61. Die drei ??? und die Rache des Tigers (1995)
  62. Die drei ???: Spuk im Hotel (1995)
  63. Die drei ???: Fußballgangster (1995)
  64. Die drei ???: Geisterstadt (1995)
  65. Die drei ???: Diamantenschmuggel (1995)
  66. Die drei ??? und die Schattenmänner (1995)
  67. Die drei ??? und das Geheimnis der Särge (1996)
  68. Die drei ??? und der Schatz im Bergsee (1996)
  69. Die drei ???: Späte Rache (1996)
  70. Die drei ???: Schüsse aus dem Dunkel (1996)
  71. Die drei ???: Die verschwundene Seglerin (1996)
  72. Die drei ???: Dreckiger Deal (1996)
  73. Die drei ???: Poltergeist (1997)
  74. Die drei ??? und das brennende Schwert (1997)
  75. Die drei ???: Die Spur des Raben (1997)
  76. Die drei ???: Stimmen aus dem Nichts (1997)
  77. Die drei ???: Pistenteufel (1997)
  78. Die drei ???: Das leere Grab (1998)
  79. Die drei ???: Im Bann des Voodoo (1998)
  80. Die drei ???: Geheimakte Ufo (1998)
  81. Die drei ???: Verdeckte Fouls (1998)

- 
82. Die drei ???: Die Karten des Bösen (1998)
  83. Die drei ???: Meuterei auf hoher See (1999)
  84. Die drei ???: Musik des Teufels (1999)
  85. Die drei ???: Feuerturm (1999)
  86. Die drei ???: Nacht in Angst (1999)
  87. Die drei ???: Wolfsgesicht (1999)
  88. Die drei ???: Vampir im Internet (1999)
  89. Die drei ???: Tödliche Spur (2000)
  90. Die drei ???: Der Feuerteufel (2000)
  91. Die drei ???: Labyrinth der Götter (2000)
  92. Die drei ???: Todesflug (2000)
  93. Die drei ??? und das Geisterschiff (2000)
  94. Die drei ???: Das schwarze Monster (2000)
  95. Die drei ???: Botschaft von Geisterhand (2001)
  96. Die drei ??? und der rote Rächer (2001)
  97. Die drei ???: Insektenstachel (2001)
  98. Die drei ???: Tal des Schreckens (2001)
  99. Die drei ???: Rufmord (2001)
  100. Die drei ???: Toteninsel (2001)
  101. Die drei ??? und das Hexenhandy (2001)
  102. Die drei ???: Doppelte Täuschung (2002)
  103. Die drei ???: Das Erbe des Meisterdiebes (2002)
  104. Die drei ???: Gift per Email (2002)
  105. Die drei ??? und der Nebenberg (2002)
  106. Die drei ???: Der Mann ohne Kopf (2002)
  107. Die drei ??? und der Schatz der Mönche (2002)
  108. Die drei ???: Die sieben Tore (2003)
  109. Die drei ???: Gefährliches Quiz (2003)
  110. Die drei ???: Panik im Park (2003)
  111. Die drei ???: Die Höhle des Grauens (2003)
  112. Die drei ???: Schlucht der Dämonen (2003)
  113. Die drei ???: Das Auge des Drachen (2003)
  114. Die drei ???: Die Villa der Toten (2004)
  115. Die drei ???: Auf tödlichem Kurs (2004)
  116. Die drei ???: Codename: Cobra (2004)
  117. Die drei ???: Der finstere Rivale (2004)

118. Die drei ???: Das düstere Vermächtnis (2004)
119. Die drei ???: Der geheime Schlüssel (2004)
120. Die drei ???: Der schwarze Skorpion (2005)
121. Die drei ???: Spur ins Nichts (2008)
122. Die drei ??? und der Geisterzug (2008)
123. Die drei ???: Fußballfieber (2008)
124. Die drei ???: Geister – Canyon (2008)
125. Die drei ???: Feuermond (2008)
126. Die drei ???: Schrecken aus dem Moor (2008)
127. Die drei ???: Schwarze Madonna (2008)
128. Die drei ???: Schatten über Hollywood (2009)
129. Die drei ???: SMS aus dem Grab (2009)
130. Die drei ???: Fluch des Drachen (2009)
131. Die drei ???: Haus des Schreckens (2009)
132. Die drei ???: Spuk im Netz (2009)
133. Die drei ???: Fels der Dämonen (2009)
134. Die drei ???: Der tote Mönch (2009)

**Sonderfolgen:**

Alle Sonderfolgen (MCs) sind bei BMG Deutschland GmbH/EUROPA in Quickborn erschienen.

Die drei ???: Rocky Beach Radio Show (1999 Gutzeit, Sascha)

Die drei ???: Master of Chess (2002 Burkart, Stefanie)

Die drei ??? und der Super-Papagei 2004 (2004)

**Picture Vinyl:**

Alle Picture Vinyl Platten (LPs) sind bei BMG Deutschland GmbH/ EUROPA in Quickborn unter dem Autorennamen Alfred Hitchcock erschienen.

Die drei ??? und der Super-Papagei (2003)

Die drei ??? und der Phantomsee (2003)

Die drei ??? und der Kapartenhund (2003)

Die drei ??? und die schwarze Katze (2003)

Die drei ??? und der Fluch des Rubins (2003)

Die drei ??? und der sprechende Totenkopf (2003)



**Die drei ??? Schatztruhe:**

Quickborn (BMG Deutschland GmbH/EUROPA) 2001

**PC-Spiele:**

Alle PC-Spiele sind im USM (Junior) -Verlag München erschienen.

Die drei ???: Das Geheimnis des Magiers (2000)

Die drei ???: Bomben in Rocky Beach (2000)

Die drei ???: Gespensterjagd (2001)

Die drei ???: Alarm im Internet (2001)

Die drei ???: Der Schatz der Azteken (2002)

Die drei ???: Tödliche Schatten (2003)

**Brettspiele:**

Alle Brettspiele sind im Klee Spiele GmbH-Verlag in Fürth erschienen.

Die drei ???: Das brennende Schwert (1998)

Die drei ???: Die Spur des Raben (1998)

Die drei ???: Das leere Grab (1998)

Die drei ???: Der Poltergeist (1998)

Die drei ???: Geheimsache Ufo (1999)

Die drei ???: Im Bann des Voodoo (1999)

Die drei ???: Nacht in Angst (2000)

# **ANHANG**

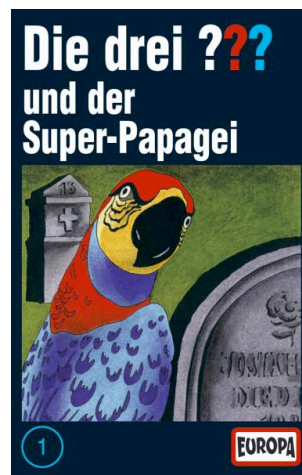
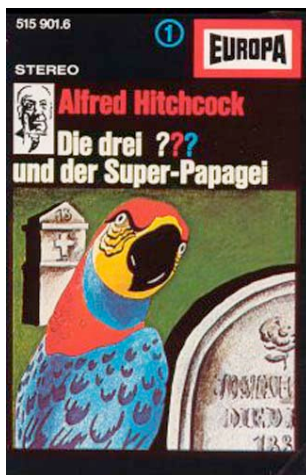
**Verzeichnis der Analgen**

Abbildung 1: 2 Cover der DREI ???.....	84
Abbildung 2: Covergestaltung weiterer Kinderhörspiele.....	84
Abbildung 3: Coververgleich <i>Harry Potter</i> .....	85
Abbildung 4: Die Kassettengestaltung der sieben Editionen.....	85

**Abbildung 1:** Cover der Kassette der DREI ???

links: Cover von 1979

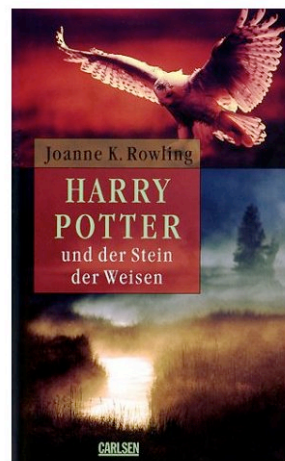
rechts: Cover ab 2008

**Abbildung 2:** Covergestaltung weiterer Kinderhörspiele

**Abbildung 3:** Coververgleich *Harry Potter*

links: normale (Kinder-)Ausgabe

rechts: Erwachsenenausgabe

**Abbildung 4:** Kassettenentwicklung

Bei den Editionen gibt es jeweils weitere Auflagen. Bis einschließlich der 4. Generation ist die alte Musik enthalten.

1. Edition: 1979 – 1982 (schwarz / gelb)
2. Edition: ca. 1982 (gelb / gelb)
3. Edition: ca. 1983 (gelb)
4. Edition: ca. 1987 (blaugrau)
5. Edition: ca. 1989 (grau)
6. Edition: ca. 1996 (rot)
7. Edition: 1996 – heute (schwarz)

## Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, Nils Peter Stoye, geb. am 28.08.1985, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Teile, die wörtlich oder sinngemäß einer Veröffentlichung entstammen, sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde noch nicht veröffentlicht oder einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hamburg, den 13.08.2009

Unterschrift

